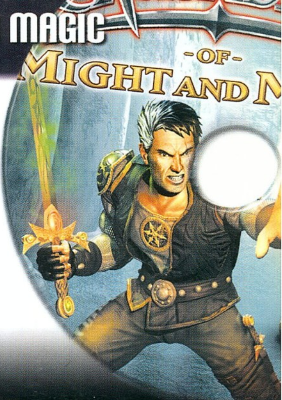
TELJES JÁTÉKPROGRAM: CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
FANTASY AKCIÓJÁTÉK



PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/04

BLADE OF DARKNESS
UNDYING
SETTLERS IV

EXTRA
OPERATION FLASHPOINT
BEMUTATÓ

ROLLING DEMO
STEEL SOLDIERS

132 OLDAL +2 CD + POSZTER

1646 Ft
9 771217 638003 00104

BEMUTATÓK: KOHAN:IMMORTAL SOVEREIGNS, PROJECT EDEN
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, OPERATION FLASHPOINT, WWII ONLINE
JÁTÉKLEÍRÁS: HEART OF WINTER, NBA 2001, NASCAR RACING 4
THREE KINGDOMS, SERIOUS SAM, BATTLE FOR NABOO

DEMÓK A CD-N: NBA 2001 • DESPERADOS • OUTLIVE • SUMMONER

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

Új ORCA HL széria

Az új ORCA HL széria standard jellemzői:

- *Formatervezett, ház a legmodernebb szabványoknak megfelelő érintésvédelemmel*
- *Önálló hőmérsékletfigyeléssel rendelkező csökkentett zajszintű tápegység*
- *Cherry programozható multimédia billentyűzet Internet és médialejátszó funkcióval*
- *Görgős Internet egér*
- *Microsoft Windows Millenium Edition Operációs Rendszer*
- *Norton Antivírus és Norton Ghost szoftver*
- *2 év garancia*

VideoLogic · CHERRY · Guillemot · Saitek · Hercules · THRUSTMASTER

ORCA HL-C 63310 RW

- EPoX VIA alaplap
- Intel Celeron™ 633MHz processzor
- 64 MB RAM
- 10 GB HDD, 1.44 MB FDD
- 8x4x32 CD-RW CD újraíró drive
- Nvidia TNT2 M64 32 MB grafikuskártya
- AC-97 hang
- 56 kbps modem

+1hónap korlátlan Internet előfizetés

Ajándék 10 db Traxdata írható CD

nettó: **183.920 Ft** +Áfa

ORCA HL-K 60020 Digital

DOLBY DIGITAL

- EPoX BX alaplap
- Intel Pentium®III 600MHz processzor
- 128 MB RAM
- 20 GB HDD, 1.44 MB FDD
- 16x Pioneer DVD Drive
- Nvidia Geforce 2 MX 32 MB grafikuskártya + TV Out
- Dolby Digital 6 csatornás hangkártya
- FM Rádió tuner
- Win DVD 2000 DVD lejátszó szoftver
- 56 kbps modem+1hónap korlátlan Internet előfizetés

Ajándék Jurassic Park DVD film

nettó: **239.920 Ft** + Áfa

HERTA

www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131 • Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004 • Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

GERICOM
German Industrie Computer

www.acomp.hu

Millennium III

- 15.1" XGA-TFT (1400x1050)
- Intel Pentium III 850MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage 128 Mobility AGP videokártya 16MB
- USB és S-Video kimenet
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

749.900 Ft

FRONTMAN

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény! *GERICOM* legújabb asztali PC ajánlata!

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium III 850MHz processzor
- 256MB SDRAM
- 45GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- DVD meghajtó, 1.44 FDD meghajtó
- 2x USB
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

intel inside pentium III

549.900 Ft

PHANTOM

- Intel Mobil Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

HOMEBASE kiegészítő külön megvásárolható!

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 750MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

699.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 700MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD

599.900 Ft

GERICOM Phantom forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A „HOT SWAP" HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD Író, FDD, második akku és a Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

AKCIÓ · SEGA DREAMCAST JÁTÉKGÉP 37.992FT + ÁFA !!! · AKCIÓ

WEBBOY

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 10GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó, 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

intel inside celeron PROCESSOR

DVD felár CD meghajtóval szerelt gépekhez 25.000 Ft

- 13.3" XGA-TFT
- Intel Celeron 733MHz
- 64MB SDRAM

349.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM

429.900 Ft

COMM@NDER XL

- Intel 440BX AGP chipset
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- 20GB UDMA HDD
- S3 Savage IX AGP videokártya 8MB
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- Creative SB16 compatible Full Duplex hangkártya
- Beépített microfon és sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 322mm x 276mm x 42mm, 3.4kg

intel inside pentium III

- 15.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III Mobil 800MHz
- 256MB SDRAM

599.900 Ft

SUPERSONIC

- Intel Pentium III processzor
- VIA Promedia AGP chipset
- 8x DVD meghajtó
- 3.5" floppy disk meghajtó
- Trident Cyber Blade i1 videokártya
- S-Video kimenet
- 2x USB
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3kg

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD

479.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD

539.900 Ft

ompugroup 1077 Budapest, Rózsa u. 35. Tel: 351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu
ompugroup 6700 Szeged, Móra u. 38. Tel: 06-62-556-310, -11, -12 szeged@compugroup.hu
ompugroup 9000 Győr, Nagy Imre u. 8. Tel: 06-96-415-434, gyor@compugroup.hu
ardex 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel: 06-99 524-250
lo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu

Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. Tel: 220-05-90, speci@speci.hu
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Madách u. 27. Tel/Fax: 06-66-435-307 ansan@ansan.hu
ENTERNET 2001 KFT. XIII. Csángó u. 8. Tel: 412-2001 Fax: 412-2099
RAMIRIS RUBIN RT. XIII. Klapka u. 9. Tel: 349-53-63 Fax: 349-22-76

GERICOM SZEKSZÁRD 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648, acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092, acomp@acomp.hu

INTRO

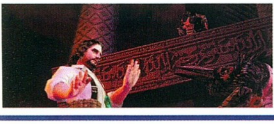
Ismét mozgalmas hónap áll mögöttünk. Sikeresen túljutottunk egy Milia kiállításon, melyről bővebben az újság első felében olvashattok. Ezután következett Prága, ahol meglátogattuk az Operation Flashpoint fejlesztőit. A cseh fiúk valami egészen fantasztikus játékot hoztak össze, csak gratulálni tudunk nekik. Az utazások alatt persze folyamatosan jelentek meg a jobbnál-jobb játékok. Itt van mindjárt az Undying, mely szerintünk az utóbbi idők egyik legfélelmetesebb FPS-e lett. Szorosan a nyomában halad az Blade of Darkness, mely inkább a brutalitásával hívja fel magára a figyelmet. A könnyedebb szórakozás kedvelőinek sincs okuk a panaszra. Megjelent a Settlers IV, mely páratlan grafikájával hamar belopta magát a szívünkbe. Az utolsó pillanatban esett be a szerkesztőségbe az Episode 1: Battle for Naboo. Ez a játék igencsak megosztotta a bennünket. Volt, aki megőrült érte, mások viszont nem tudták elnézni azt a tényt, hogy a játék a két évvel ezelőtti Rogue Squadron engine-jét és midi zenét használ.

A végére maradt két rossz hír. Sikerült exkluzív szerződést kötnünk két játszható demóra (Operation Flashpoint, Z: Steel Soldiers). Sajnos rajtunk kívülálló okok miatt ezek a demók nem érkeztek meg, így csak a következő hónapban tudjuk őket feltenni a CD-re. Nagy kár, hiszen ha a dolgok terv szerint alakulnak, a PC Guru olvasói a világon elsőként játszhattak volna ezzel a két remek játékkal.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Amennyiben 2001 elején egy „unreal engine-es" horrorjáték sikerére kellett volna tippelnünk, gyanítom, hogy nem haboztunk volna sokáig. Ugyan már! A motor lassan elavul, a műfajt pedig még a jelen kor lehetőségei mellett sem lehet kellő komolysággal PC-re átültetni. Szerencsére az Undying fejlesztői elemi erővel szedték ízekre a felmerülő korlátokat, a végeredmény pedig olyan kiemelkedő lett, hogy a hónap játéka címet is elnyerte. A kibővített engine technikai áttörést ugyan nem hoz, de életre kelti az utóbbi időszak egyik legszebb 3D-s játékát. A helyszínek döbbenetesek, az ódon kastély, a kolostor, a katakombák mind ámulatba ejtik a játékosokat. A történet pedig nem, hogy nem jelentéktelen, mint ahogy azt megszokhattuk a kevés számú próbálkozás esetében, hanem jól kidolgozott, okkult elemekkel átszőtt, modern horror, melynek szerzője Clive Barker, az ismert író, aki a sztori megalkotásán felül a karakterek kidolgozásában is jelentős szerepet vállalt. Az egésznek az elegye szigorúan csak estefelé élvezhető, ám akkor még azok számára is vonzó lehet – a mester műveihez hasonlóan –, akik eddig idegenkedtek a műfajtól. A rajongóknak pedig ez maga a Kánaán.



UNDYING

NEWS

8 Grand Prix 3 2000 kiegészítő
8 Bloodline
8 Tavaszi Black Isle csomagok
9 Trainz
9 Wiggles
9 Heroes of Might and Magic IV
10 Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
10 Leadfoot
11 Unreal II
11 Star Wars Galaxies

12 – Milia 2001 2001. 02.10 – 14.

Idén harmadik alkalommal rendezték meg Cannesban a Milia kiállítást, melyen a főként európai játékkiadó és fejlesztő cégek mutatták be az idei fejlesztéseiket. Összeállításunk ezekből mazsoláz a teljesség igénye nélkül.

12-17

JÁTÉKLEÍRÁS

32 A Korbácstól az Undyingig Clive Barkerről
33 – Undying – Rémisztően jó
38 Severance: Blade of Darkness – Ígéretes alkotás
42 Heart of Winter – Icewind Dale kiegészítő
44 Settlers IV – A telepesek ismét hódítanak
48 NBA 2001 – Lepattant
50 Nascar Racing 4 – Realitás felsőfokon
54 Three Kingdoms – Age of Empires után szabadon
56 Serious Sam: First Encounter – Doom klón
60 Boldog Szülinapot Blizzard! – 10 éve a csúcson
62 Battle for Naboo – Én még várok
64 Gondolatébresztő – A számítógép okozta brutalitásról
66 Csináld magad! – Ha Mohamed nem megy a hegyhez
68 Heart of Winter – Végigjátszás
74 Project IGI – Végigjátszás
82 Mentőöv
84 Cheat

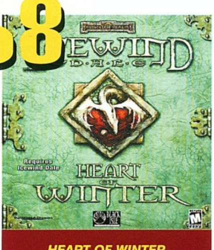
33

A történetmesélés elismert alakja, Clive Barker új dimenziókat nyitott meg a First Person Shooterek világában. Megteremtett egy fordulatokkal teli világot, ahol semmi sem az, aminek látszik, ahol senkiben sem bízhatsz. Ajtókat, ablakokat bezárni, függönyt behúzni, lámpákat lekapcsolni. Beszállás minden idok legijesztobb hullámvasútjába, ahol minden megtörténhet, csak egyvalami nem... a nevetés

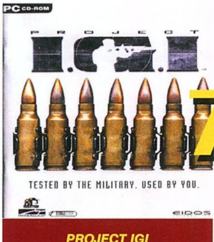
TARTALOM

BEMUTATÓ

18 Kohan: Immortal Sovereigns bétateszt
22 Project Eden
24 Medal of Honor: Allied Assault
26 Operation Flashpoint
27 Operation Flashpoint Interjú
30 World War II Online



HEART OF WINTER



PROJECT IGI

GAMING GUIDE

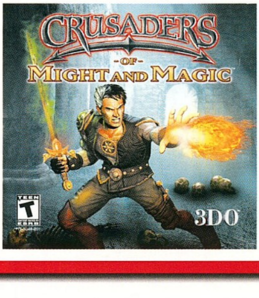
A Hewlett Packard egyike a legrégebbi kézi-számítógép gyártóknak. A PDA-val foglalkozó rovatunk keretein belül, az új modelljeiket teszteltük. Bemutatkozik a Jornada 548 és a 720.

TALLÓZÓ

86 Hardware hírek
90 Homok a gépezetben
93 IBM 8MB USB Memory key
93 3DMark2001
94 Tanky és Frisky
96 Játék Windows 2000 alatt
100 Optikai egerek
102 Multi-Display Összehasonlítás
104 Asus V7100 Deluxe Combo
106 Játékok hálózatban
110 HP Jornada 548 és 720
112 Siemens SL45
114 Hardware fórum
118 3D Rovat
120 Grab
122 Levrov
124 Külvilág
128 Következő szám tartalma

TELJES JÁTÉK

Crusaders of Might and Magic



A Heroes of Might and Magic második és harmadik része roppant népszerű volt. Ez a siker ihlette meg a készítőket, akik elkészítették a Crusaderst, mely a Heroes világára épülő akciójáték.

Gépigény:
Pentium MMX 166,
32 MB RAM, 200 MB winchester,
D3D (opcionális)

TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK

NBA 2001

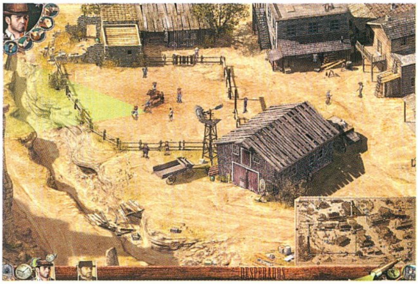
Az Electronic Arts ebben az évben sajnos elmaradt megszokott formájától, legalább is, ami a sportjátékokat illeti. A FIFA 2001 hatalmas csalódást okozott, de a csorbát szerencsére sikerült kiköszörülniük az NHL 2001 kiadásával. Az ezt követő NBA azonban sajnos a FIFA sorsára jutott. A játék grafikájára semmi panaszunk sem lehet, nem úgy a játszhatóságra és a gépigényre. Egy próbát azonban mindenképpen megér, kosárlabda fanatikusoknak pedig egyenesen kötelező darab.

SUMMONER

A Volition fejlesztőcsapata új vizekre evezett, amikor a Freespace sorozat sikerében úszkálva akció-RPG készítésére adták a fejüket. A március végén - április elején megjelenő Summoner ügyesen ötvözi a Diablo, Darkstone és a Vampire the Masquerade elemeit azzal a nem titkolt szándékkal, hogy portékájuk elődeihez hasonló sikereket könyveljen el magának. Ha kíváncsiak vagytok erre a nem mindennapi kalandra, nincs más dolgotok, mint feltelepíteni azt CD-mellékletünkről.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

A CD leadás előtti utolsó napon esett be a Desperados német nyelvű demója. Pánikra azonban semmi ok, a játékmenetet egyáltalán nem befolyásolja a nyelv. Könnyítésül készítettünk ehhez az egy pályához végigjátszást, így bárki végigmehet rajta. Eszméletlen jó a játék még mindig, itt az ideje, hogy Ti is akcióba lépjetek.



CD HÍREK

Lassan beköszönt a bolondos április, elsején megőrül az egész világ, s persze megint csak mi maradunk normálisak - hiszen újabb PC Guruval jelenünk meg. Reméljük, örültök. Mi ugyanis nagyon. Habár az igazat megvallva leginkább azért, mert úgy tűnik, hogy a játékpiac állóvize végre valahára kezd felkavarodni. Ráadásul néhány héten belül boltokba kerül a Black & White, a FlashPoint és várva-várt nyalánkság, amelyekre hosszú hónapok óta áhítozunk. Szerencsére a demóvilágban is megmozdulni látszik valami, a rengeteg felejthető kategóriájú szoftver mellett most már akad pár igen figyelemreméltó próbálkozás is. Egyszóval érdemes lesz mellékletünket számítógépedbe helyezned!

Hogy mit is ajánlhatnék róla most hirtelenjében? Nos, elsőként például az EarthQuake 2 animációt, amely négy perces videoklipben prezentálja az ott történt eseményeket. Vérpezsdítő kedvcsináló, amely láttán biztosan akadnak páran, akik ismét ellátogatnak a következő rendezvényre.

Azután pedig irány a külvilág rovat! Gyűrűk Ura és Harry Potter filmbemutatók pihennek CD-nken, remélhetőleg a fantasy filmek kedvelőinek legnagyobb megelégedésére.

És persze most sem szabad kihagyni állandó rovatainkat, hiszen ott szinte mindenki találhat valamiféle kedvcsinálót kedvenc játékához, esetleg megtekintheti Laa-Yosh 3DSMAX-os modellezési technikáját. Ráadásként pedig újabb rovat is született, amely kezdő kalandjátékosoknak ad tanácsokat.

Egyelőre ennyi jut most hirtelen eszembe, de most is csak azt tudom mondani, mint mindig: ne hagyjátok tokban mellékletünket, hiszen mindig akad rajta valami, ami Titeket érdekelhet. Jó szórakozást hozzájuk!

CHEATEK, TRAINEREK

America - Trainer +7 • Cleopatra - Trainer for v2.1 • Cossacks European Wars - Trainer +6 • Insane - All Access Unlocker • Red Alert 2 - Trainer for v1.004 • Sea Dogs - Trainer • Severance: Blade of Darkness - Trainer • Desperados - Trainer • Crusaders of Might And Magic - Trainer +4 • NHL 2001 - Trainer +6 • Undying - Cheats • Icewind Dale: Heart of Winter - Cheat codes • Crusaders Of Might And Magic - Saves

PATCH-EK

Delta Force Land Warrior Patch 01.02.15 • Requiem v1.2 V1.3 Update az 1.2-re: 3dfx, D3D, Software • Sea Dogs v1.05 • Swedish Touring Car Championship v3.1 • Sudden Strike v1.2 US • Combat Mission v1.12 • Red Alert 2 v1.004

SHAREWARE JÁTÉKOK

Achocolypse • Antheus Rising • Astro • DX-Ball 2 v1.25 • Fallout Concentration • Gems 3D • HookWorm 2000 • Kyodai Mahjongg 16.00 • Pong Mania • Saving Master Yoga • Starship Unlimited • Virtual Bombard

DESKTOP TÉMÁK

Dream Softly • Disney's Dinosaur • Highlander: Endgame • Icewind Dale • Inviting Path • Irish Angel • Sweet Tarts • Winter Moon

SHAREWARE UTILS

1'st ZipCommander • CompactDraw v1.03 • Editeur v4.3 • Effect 3D • Kleptomania v2.2 • Nero 5.0 • PhotoBrush v1.3 • Private Pictures

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

StartBox

Fejlesztő: 3DO
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com

A Heroes of Might and Magic második és harmadik része roppant népszerű volt. Ez a siker ihlette meg a készítőket, akik elkészítették a Crusaderst, mely a Heroes világára épülő akciójáték. A készítők a Tomb Raiderben jól bevált harmadik nézőpontot választották. A program által használt grafikus motor saját fejlesztés, de azt hiszem, nincs okunk a panaszra. Meglehetősen gyors, még a szerényebb képességű gépeken is jól muzsikál. A futtatáshoz szükséges konfiguráció a következő: Pentium MMX 166, 32 MB RAM, valamint 200 MB winchester. Természetesen a játék rendelkezik 3D- támogatással (D3D), de gyorsítókártya hiányában nyugodtan választhatjuk a szoftveres megjelenítést is (ez viszont nagyon csúnya). A program meglepően magas felbontásokban is működik, a szerencsésebbek akár 1600*1200-ban is nyomulhatnak vele.

A kerettörténet maga borzasztó egyszerű, a gonosz Necro és annak élőhalott hordája évekkel ezelőtt elpusztította a kis Drake faluját. A kölyökből felnőtt harcos lett, aki csak azért él, hogy bosszút álljon szerettein. Kalandjai során találkozik a királynővel, aki hogy biztosítsa a lojalitását, kitünteti a megtisztelő Crusader címmel. Különböző küldetésekkel bízza meg, melyek során hősünk egyre erősödik, félelmetes hatalommal bíró varázstárgyakat szerez meg egészen addig, míg el nem éri azt a szintet, amikor már szembeszállhat a főellenséggel, a gonosz Necróval.

Maga a játékmenet hihetetlenül egyszerű. A játékban nincsenek komoly fejtörők, a harc kapta a fő hangsúlyt. A hagyományos fegyverek mellett (kard, balta, íj, buzogány) a varázstárgyak is feltűnnek. Ezeket magunkra öltve megnő az esélyünk az életben maradásra. Nem maradhatott ki természetesen a mágia sem a játékból. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy kapjuk meg az új varázslatainkat. Minden spell három erősségi fokozattal bír, a magasabb szintű varázslatok értelemszerűen erősebbek is. Ezek között megtaláljuk a klasszikus tűzlabdákat, a villámokat, sőt később még segítőtársat is idézhetünk magunk mellé. A kedvenc varázslatom a fagyasztás, melynek hatására a rosszfiúk jéggé fagynak, s nekem már csak össze kell törnöm a jégszobrokat. Külön meg kell említeni a varázslatokat kísérő grafikus effekteket, melyek 3D gyorsítókártya esetén meglehetősen jól néznek ki.

A játék egyik legnagyobb hibája a rövidség. Sajnos 10-15 óra alatt végig lehet rohanni rajta. Menet közben tapasztalati pontokat gyűjtünk, és szinteket ugrunk. Ekkor növekednek a tulajdonságaink, nő a mannánk (ez az idő múlásával automatikusan visszatöltődik). Abban az esetben, ha nem várunk túl sokat a játéktól, akkor jól fogunk szórakozni rajta. A program által használt angol szöveg igen minimális és egyszerű, még azok is könnyedén elboldogulnak vele, akik nem beszélik a nyelvet.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

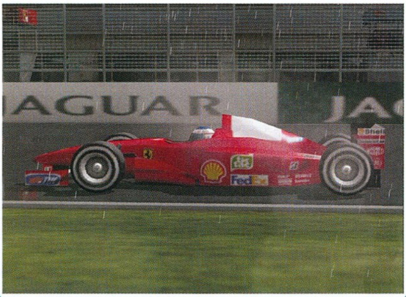
GRAND PRIX 3 2000 KIEGÉSZÍTŐ

Legutóbb még csak a szalaghírek között tettünk említést erről a hivatalos kiegészítő lemezről, de mostanra már némi részletes információ és kép is napvilágra került. Amint azt a neve is mutatja, használatával 2000. évire frissíthetjük kedvenc játékunkat, a GP3-mat. A korongon helyet kapnak a 2000-es nevek, adatok, (nem dohányos) reklámgrafikák. A pályák is finomításra kerülnek, az újabbak pedig be lesznek építve (Sepang és Indianapolis). Javítanak továbbá a fizikán, a visszajátszáson, a hangokon, a sérülés modellezésén, a boksz megvalósításán és a force feedbackes hatásokon. Két összetevő viszont teljesen új lesz: végre rádiózhatunk majd a csapattagokkal, és választható lesz egy új játékmód is (erről a készítők többet nem árultak el). A korábbi hírekben szó volt a Safety Carról is, de ez sajnos nem lesz benne.

Aki rendszeresen játszik a programmal, annak szerintem érdemes lesz beszereznie. A sok újdonság további élményeket adhat, szinte új játékhoz juthatunk majd általa (az alap GP3 CD természetesen szükséges hozzá).

Tasnádi Zoltán

Fejlesztő: Microprose
Megjelenés: 2001. április



TAVASZI BLACK ISLE CSOMAGOK

A Black Isle a következő csomagokat dobja a piacra most tavasszal az "akciós hónap" jegyében:

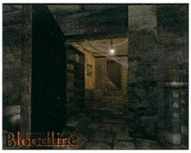
- Icewind Dale és Heart of Winter egy pakkban, egy játék áráért!
- Baldur's Gate 2 Collectors Edition, melynek dobozában A6 méretű képeslapok, limitált példányszámú ún. trading card (gyűjtögetős kártya), poszter és soundtrack CD is lapul.
- Baldur's Gate 2 DVD verzió, melyen ajándékként megtalálhatod az Icewind Dale nemrég megjelent kiegészítőjét, a Heart of Wintert is!

Mielőtt aggódni kezdenétek, igen, mindez Európában, sőt, hazánkban is forgalomba kerül!

Lily

BLOODLINE

A cseh Zima Software cég új, Vérvonal névre hallgató játékával az Alone in the Dark sorozat nyomdokain indul el. A programban Jim Card, az elszánt ügyvéd szerepébe élhetjük bele magunkat, ki volt olyan botor, hogy belépjen Dr. Brown villájába, melyről



kísértetes történetek terjednek a helyiek köreiben. Mint kiderül, a mesék ezúttal színtiszta valóságon alapulnak, hisz pincétől padlásig, sőt, még azokon túl is nem evilági lények serege lepte el a házat.

A háromdimenziós megjelenítést alkalmazó program szörnyek garmadáját sorakoztatja fel ellenünk, több mint negyvenféle képviselőjükkel szállhatunk szembe, kezdve a kommersz zombiktól, egészen a leírhatatlan, csápos undormányokig. Ám annak ellenére, hogy ez az akcióelemek túltengését sugallja, bőven lesz lehetőségünk agysejtjeink megdolgoztatására is, hisz a fejlesztők részletesen kidolgozott, feladatokkal bőven megspékelt történetet ígérnek, melyben szinte semmi sincs előre eldöntve. Attól függően, hogy menet közben milyen döntéseket hozunk, egészen eltérő végkifejleteknek lehetünk tanúi.

Remélem, ez nem csupán reklámszöveg, és a program méltó részévé válik az oly elhanyagolt horror játékkategóriának. Szerencsére a képek megfelelően kidolgozottak ahhoz, hogy bízni lehessen a sikerben, a többit meg majd meglátjuk megjelenéskor.

Bird

• Míg mi a márciusi ifjakra emlékeztünk, a Microsoft bejelentette, hogy a Blue Fang Games műhelyében készül a Zoo Tycoon. A vidámpark szimulátorokhoz hasonlóan ezúttal jól kiépített, szórakoztató, lehetőleg minél népszerűbb állatkertet kell majd létrehoznunk, melyben nemcsak a látogatók, hanem az állatok is jól érzik magukat. A megjelenés 2001. végén várható.

• Remélem, mire e sorok megjelennek, már aranykorongon lesz a Black & White. Azok a szerencsések, akik részt vehettek a tesztelésében, egyöntetűen azt állítják, az évezred játéka! Ha már most, az interneten megrendelitek, bónusz kreatúrát kaphattok ajándékba. Azt, hogy ebből a lóból majd jóságos táltos vagy pokoli paripa lesz, már rajtatok áll...

• A The Korea Times jelentése szerint Ázsiában a koreai nép a legaktívabb online játékos, arányuk körülbelül 65%. A második helyen szerepel Hong Kong

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Gondolom, a 3DO majd az E3-on lebbenti fel a fátylat készülő Heroes of Might and Magic IV-ről, mert azon kívül, hogy készül, még semmit nem tudni róla, s ez a hír is csupán az interneten terjed, a cég hivatalos honlapján meg sem említik. Az egyik népszerű honlap még képet is közölt róla... Reméljük, nem kacsa, mert igen tetszetős.

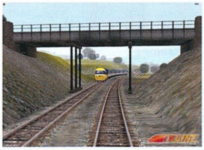
Lily

TRAINZ

Soha nem voltam képes megérteni a játékvasutak szerelmeseit. Kölyökkoromban jómagam is rendelkeztem pár apró síndarabbal, melyen műanyag vagonjaim ide-oda gurultak, de valahogy nem tudott elég időre lekötni a látvány, még akkor sem, ha mindenfelől összegyűjtött tereptárgyakkal színesítettem a képet. Annál kevésbé tudom elképzelni, mit szerethetnek majd az emberek az Aurean cég új, háromdimenziós motorját próbára tevő vonatmodellező játékban.

Pedig az az igazság, hogy erről van szó, digitális játékvasútról, melyben olyan pályát állíthatsz össze, amilyent csak kedved tartja. Nem kell többé azon törnöd a fejed, hogy hol tárold az elemeket, nincs szükség több négyzetméteres terepasztalra, pár lemezre kimentheted kreálmányod, s büszkén mutogathatod barátaidnak. De a készítők még tovább igyekeznek fokozni a bolondériát, saját maguk hozzák létre a virtuális vasútaukciót, ahol kemény pénzekért bárki árúba bocsáthatja a beépített tervezővel előállított pályáit, mozdonyait, tereptárgyait.

Nem tudom, mekkora sikere lesz az ötletnek, de ha itt is az EverQuest karaktereit több száz dollárért áruló hirdetésekhez foghatóval találkozom, komolyan el kell gondolkodnom róla, hová tart a számítógépes társadalom. :)



Bird

WIGGLES

Manapság, mikor a csillogó külső oly gyakran takar silány tartalmat, ritkán csábulok el pár szép kép láttán, ám a német illetőségű Innonics cég játékának egyszerűen képtelen voltam ellenállni. Ez a stratégiai program rendkívül hasonlít a Dungeon Keeper sorozatra, attól eltekintve, hogy a gonosz helyett pöttöm törpék életét kell irányítanunk, akik azért szálltak le a Földre, hogy a bolygó szívébe leásva megtalálják és elfogják Odin házőrzőjét, Fernint.

A feladat nem egyszerű, optimista számítások szerint is éveket vehet igénybe (bár szerencsére csak a kicsiny lények felgyorsult életritmusával mérve), így bőven lesz rá időd, hogy megtanítsd őket a túlélés alapvető követelményeire. Te nevelheted ki a kolónia bányászait, bevezetheted őket a kovácsmesterség titkaiba, hogy fegyvereket és szerszámokat készíthessenek maguknak, katonákat képezhetsz ki, és persze nem szabad megfeledkezned az élelmiszerellátásról sem, azt is meg kell mutatnod, hogyan készíthetnek gombákból ízletes levest, s miként tenyészthetnek hörcsögöket húsukért vagy épp hátas jószágnak.

De persze nem dolgoztathatod őket örökké, biztosítanod kell a szórakozásukat is. Szálláshelyeket kell emelned, szórakozóhelyeket, ahol kártyázhatnak, a bulizás érdekében bárokat s társalgókat, ahol a hasonló érdeklődésű egyedek megismerkedhetnek egymással, s talán szerelembe is eshetnek kis porontyok garmadáját hozva létre, kik mind öröklik szüleik tapasztalatait.

Nagyszerű ötlet, nemde? És a legjobb az egészben, hogy már nem kell sokáig várni a kipróbálására, még idén, valamikor a második félévben rátehetjük a kezünket az első példányokra.

Bird

(40%), még dobogós Tajvan (34%) de Kína a maga 21%-ával csak az ötödik. Meglepő.

• Az Age of Empires fejlesztői és a LucasArts karöltve készíti a SW birodalom újabb játékát. A február 27-én bejelentett Star Wars Battleground az Ensemble Studios által készített, jól bevált AoE motort használja majd. Várható megjelenés: 2001. vége

• A Turbine Entertainment készíti az Asheron's Call második részét. Az online játék pontos címe és megjelenési időpontja még titok, de az nem, hogy az RPG új engine-t kap.

• Az eddig némaságba burkolózó Digital Anvil is szárnyra rebbentett egy hírt, amely sajnos a negatív előjelű kategóriába tartozik, ugyanis a rég várt Freelancer megjelenését 2002. tavaszára tolták. Az indok egyszerűen az volt, igazi klasszikust akarnak alkotni, s ehhez még idő kell.

• A Westwood Studios bejelentette, hogy azok, akik előren-

LEADFOOT

A Dirt Track Racing után (amely hazánkban sajnos gyorsan a feledés homályába merült) újabb dirt versenyen tehetjük próbára ügyességünket, ahol főleg döngölt agyagpályán kell elsőnek lennünk. Ez a Leadfoot. 12 különböző helyszínen (stadion, krosszpálya stb.) öt járműkategóriából választhatunk majd (pl. kisteherautók, szöcskék), és minden kategóriában 3 járgány a kínálat. Természetesen karrier módban is játszhatunk majd, amelyben 180 (!) versenyt kell teljesítenünk a végső cél eléréséhez. A készítők nem esnek abba a hibába, hogy arcade programot adjanak ki a kezük közül (az ilyenfajta autóversenyek esetében nagy ez a kísértés), ígéretük szerint az ugratásoknak és a borulásoknak külön figyelmet szentelő, valós fizikai modellezés lesz a játékban. A napjainkban megjelenő, hihetetlenül nagy gépigényű játékoknak fricskát mutatva kiemelten fejlesztik a 3D-s gyorsítókártya nélküli támogatást, elmondásuk szerint egy PII-266 is elég lesz az elfogadható sebességhez (persze a 3D-kártya tulajdonosoknak sem kell kétségbe esniük, különleges látványban lesz részük – a készítők szerint). Az biztos, hogy hiányt pótló alkotás születhet belőle. Kíváncsian várjuk.

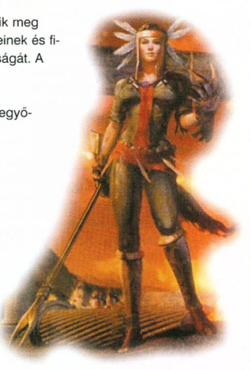
Tasnádi Zoltán

Kiadó: Ratbag Games
Fejlesztő: WizardWorks
Megjelenés: 2001. május

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

Még csak pár hete fejeztük be kalandozásainkat az Elfeledett Birodalmakban, sőt, vannak, akik azóta is újra meg újra visszatérnek, de szerencsére már a közeljövőben folytathatjuk hősünk sorsának alakítását. Az Interplay nyárra ígéri, hogy megjelenik a Throne of Bhaal, melyben a cselekmény szálai a Baldur's Gate 2 utolsó fejezetének záróakkordjai után folytatódnak. Ahogy a hivatalos kiegészítőkhöz illik, új helyszínek, karakterek és varázslatok várják majd a kalandozókat. Felfedezhetjük Watcher's Keep labirintusát, megismerhetjük Saradush városát, a megerősített Amkethran kolostort és Sendai földalatti erődjét is. A szintlimit egyúttal 8 millió tapasztalati pont lesz, ami a karakterosztálytól függően legfeljebb a 40. szint eléréséhez elég (ejha!).

A BioWare fejlesztői remélik, hogy a kiegészítő senkinek sem okoz majd csalódást, akár terjedelmében (végigjátszásához minimum 40 óra játékidő szükséges), akár tartalmában. Ez utóbbihoz tartozik, hogy a csodálatos új helyszínek mellett nagy hangsúlyt fektettek a csaták kiegyensúlyozására. Mennyi rémséges teremtménnyel találkoztunk már, elég csak belegondolni. Nem sok újdonságot mutathatnak e téren, éppen ezért erősítik meg a harcok stratégiai elemeinek és finom részleteinek fontosságát. A zsákmány és a tapasztalati pontok száma is függ majd attól, hogy a legyőzött ellenfelek szintje hogy viszonyul csapatodéhoz...



Lily

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: BioWare
Megjelenés: 2001. nyár
Honlap: www.interplay.comm

delik az Emperor: Battle for Dune-t, három olyan különleges egységet kapnak ráadásként, melyeket majd az online csatákban vethetnek be. Ennek kivitelezése meglehetősen érdekes, hiszen ezeket az alakulatokat tartalmazza a program, mindössze egy speciális kódra lesz szükség ahhoz, hogy a játékosok előcsalogassák őket. A sajtóinformációk szerint ezek az egységek könnyedén előnybe hozhatják csapataikat. Ez azért nem fair...

• Talán még emlékeztek, először 1997-ben írtunk a The Real Neverending Storyról. A program most újra felbukkant, mégsem tűnt el a süllyesztőben. A Discreet Monsters akció-kalandjátékának teljes megjelenítése megváltozott, s új motort is készítettek a programhoz. Bővebb információkat a cég a jövő hónapra ígért.

• A Nokia 2001. február 21-én jelentette be, hogy egyezséget kötött az Eidosszal és a Rage-dzsel, miszerint játékaikat kiadják majd

STAR WARS GALAXIES

Megérkezett az első hírlevél azoknak, akik feliratkoztak e szolgáltatásra, kiéhezve a készülő program minden apró információjára. Ha minden igaz, a készítők havonta osztják meg velünk, hol is tart a fejlesztés. Sajnos screenshot még nincs, de májusra már lesz, legalábbis C-3PO ezt ígéri most. A készülő project fórumain csak úgy pezseg az élet, már több mint ötvenezer hozzászólást lehet olvasni a fő-, a szerepjátékos és a fejlesztők topicjában. A hivatalos honlapon (http://www.station.sony.com/starwars/) nemrég bővítették a leggyakoribb kérdésekre adott válaszok (FAQ) fejezetet, gondolom, a leveláradat miatt. A legfontosabb érdekességek:

- Az időpont, amikor e világba léphetünk a klasszikus korban lesz, az első Halálcsillag elpusztítása után.
- A SWG-ben nem érzik majd a játékosok, hogy az általuk bejárható tér zónákra oszlik. S elvileg lesz űrutazás is, nem is akármilyen...
- A zene állítólag a SW filmek hangulatát idézi majd stílusában megegyezve azok soundtrackjével.
- Bárki lehet majd wookie, rodien vagy éppen twilek, ám egyikünk sem lehet majd Han Solo, Leia hercegnő vagy Luke Skywalker.
- Darth Vadert nem pusztíthatjuk el, ám néhány játékos kapcsolatba kerülhet vele...
- Karaktereinket részben meghatározza majd fajuk, ám ezen felül a választott és fejlesztett skillek függvénye, mivé válnak. Így aztán bárkiből lehet jedi is, ám az ehhez vezető út hosszú és rögös lesz, melyen a sötét oldal kísértése is felbukkanhat...
- A fénykardok készítését is meg lehet majd tanulni, persze kizárólag jediknek és csak ők forgathatják e fegyvert eredményesen.
- Már most tárgyalások folynak arról, hogy Európába és Ázsiába is kerüljön majd szerver!
- A karakterek tarthatnak majd kedvenceket, sőt, mindenféle droidot és más misztikus ketyerét is maguk körül.
- Úgy tűnik, a játékosok saját otthonnal vagy más ingatlannal is rendelkezhetnek majd. Sőt, még boltod is lehet, ahol az általad megfizetett NPC árusít... Húha.
- Egy-két technikai info. A program C++ nyelven íródik, a grafika Mayával készül, és a motor teljesen új, kizárólag e célból készült, saját fejlesztés lesz.

A további részleteket megtaláljátok a honlapon. Meglátjuk, álom marad-e mindez, vagy virtuális valósággá válik sokunk számára...

folyt. köv.

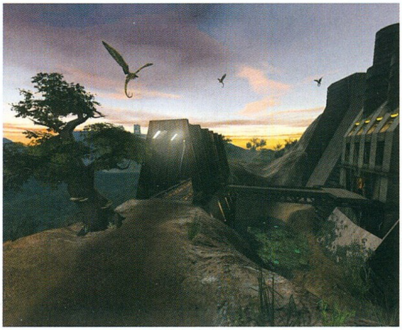
Lily

Ajánlott honlap: www.station.sony.com/starwars

UNREAL II

1998-ban az Epic Megagames és a Digital Extremes történelmi tettet hajtott végre, letaszította trónjáról a legyőzhetetlennek hitt John Carmack grafikus motorját, amely akkor a Quake 2-ben dohogott. Az Unreal címmel boltokba került játék gyönyörű grafikájával, forradalmi mesterséges intelligenciájával azonnal a dobogó legfelső fokán foglalta el a helyét, és megjelenésének pillanatában megkérdőjelezhetetlené tette a második rész elkészültének létjogosultságát. A várakozásnak lassacskán vége, ugyanis 2002 elején az Infogrames gondozásában megjelenik a várva várt második epizód, melyből napvilágot láttak az első screenshotok. Azt hiszem, a képek önmagukért beszélnek.

Sasa



azokra a mobiltelefonokra is, melyek képesek használni a WAP-ot. Az első fecske a Gangsters (Eidos) lesz 2001. első felében.

• Azok, akik részt vesznek a nemzetközi társadalmi munkában végzett SETI@home projectben, bizonyára észrevették, hogy egy ideig nem tudták visszaküldeni feldolgozott csomagjaikat, illetve letölteni sem lehetett új analizálni valót. Az ok egyszerűbb, mint gondolták volna, a Berkeley Egyetemhez vezető kábeleket ugyanis egyszerűen ellopták. Igaz, a tolvajok rézkábeleket gyűjtöttek, de az üvegszálas kábeleket is elvágták, ezért bénult le az adatforgalom. No comment.

• Beindult az első magyar(!) Grand Prix Legends online bajnokság. Részletek a csaba.mtc.ki.se/gpl internet címen olvashatók. A szervezők minden versenyezni vágyót szeretettel fogadnak.

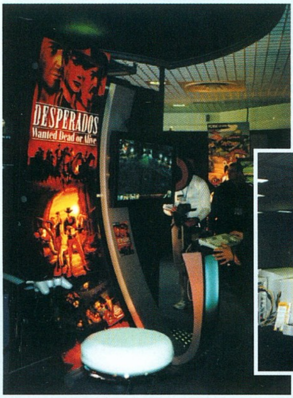
Lily

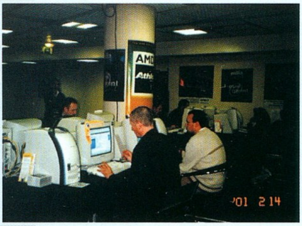
lily@vogel.hu

NEWS

MILIA 2001
2001. 02. 10 - 14.

Idén februárban is megrendezésre került Cannes-ban a Milia kiállítás. A francia rendezvény az európai expók kora tavaszi időszakában próbál két éve teret nyerni, ám idén már jól látható volt, hogy a kiállítás kicsit más irányba tolódik, mint azt valószínűleg az „összervezők" eredetileg szerették volna. Mindössze két év alatt kiderült, az idők során elhalt tavaszi ECTS helyét a Milia sem veheti át. Az idei kiállítók nagy részét a multimédia, az interaktív TV és média, valamint az internetes üzleti modellek és az ehhez kapcsolódó termékek tették ki. Minimális teret kapott a Playstation, és a PC-s játékokat felvonultató cégek közül szinte kizárólag a hazai (francia) kiadók képviselték magukat, ami nem meglepő, hiszen a legnagyobbak mostanában már az őszi ECTS-en sem vesznek részt, kizárólag a Los Angelesben megrendezendő, májusi E3-on mutatják meg magukat a nagyközönségnek. Idén jóval kevesebb távol-keleti fejlesztő céget láttunk, mint tavaly, s a helyükre jórészt francia netszolgáltatók illetve multimédiás kiadványok készítői kerültek. Következzenek hát a kiállítás számunkra érdekes játékai és egyéb csemegéi...





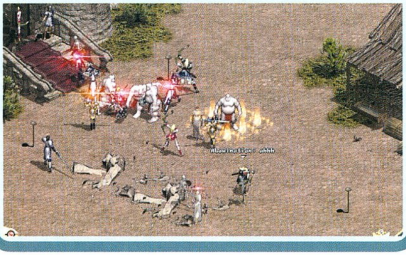
MILIA 2001 A SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

terület: 8085 m2
50 országból 794 kiállító
látogatóként 2350 cég képviselője regisztrálta magát

LINEAGE - THE BLOOD PLEDGE

Ilsook Shin neve bizonyára nem ismeretlen a comics-rajongók körében. Az ő azonos című munkáján alapul ez a középkori fantasy világban játszódó online RPG, melyben a taktika is teret kap. A 12 zónát rejtő, 5000 játékos befogadására alkalmas birodalom mágiahasználói 50 varázslat közül mazsolázhatnak, s szállhatnak ezek erejével harcba. A bétatesztre még lehet jelentkezni. Gondolom, ha kipróbáljátok, az angol nyelv mellett maradtok, bár választható a japán és a koreai is. A program kétségkívül érdekes, inkább akció, mint szerepjáték, de ebben a kategóriában van már jobb a piacon, igaz, a játékosok száma terén vetélkedhet vele...

Fejlesztő: NCSoft Corporation
Ajánlott honlap: www.lineagethebloodpledge.com



AMIWEB

Fejlesztő: MiD

A fejlesztői faluban természetesen nemcsak játékok kaptak helyet, hanem más érdekességek is. Ilyen volt például az AmiWeb, amely a gyerekek biztonságos szörfözését kívánja biztosítani a világhálón. A biztonság természetesen itt azt jelenti, hogy a szülőnek nem kell attól félnie, hogy 4 – 11 éves gyermeke számára ártalmas, vagy tiltott oldalakra kalandozik.

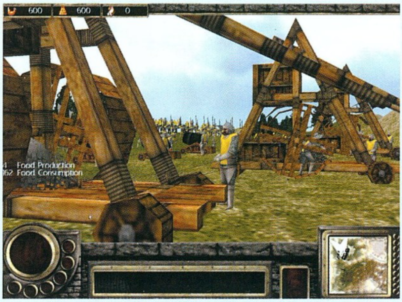
A kanadai MiD által fejlesztett ingyenes browser előtt kétségtelenül nagy jövő áll.

További információ: www.midmultimedia.com

milia 2001

WARRIOR KINGS

Az impozáns Vivendi standon kiállító Havas Interactive említésre méltó programja, a már rég megjelent Diablo 2 mellett a Warrior Kings volt. Ezt a középkori, Shogun-jellegű stratégiát a Sierra még 2000 szeptemberében, a londoni ECTS-en jelentette be a nagyközönségnek, s úgy tűnik, tartja ígéretét, miszerint a program 2001 második felében megjelenik. A kiállításon bemutatott verzió jó okot szolgáltatott az optimizmusra, hiszen csaknem minden működött már, méghozzá nem is akárhogy. Az egyszerűen játszható program sajátos irányítási rendszere lehetővé teszi majd, hogy akár 600 egységet is könnyedén kézben tarthassunk. A 3D-s megjelenítésű világban is sikerült elkapniuk a középkori hangulatot. A rendkívül komplex játékmenet a megosztott sikert aratott Lord of the Realm sorozatot idézi, bár a cég mereven elhatárolta magát attól a gondolattól, hogy a Warrior Kingset harmadik részként fogjuk fel. Pedig ezúttal is apró gazdaságból kell hatalmas, erős várat, s az azt körülölelő birodalmat teremteni, mely képes ellátni magát és seregét, hogy az hódítani indulhasson, rivális kastélyokat ostromolhasson és így tovább. A hadsereg alakzatainak mozgása is felidézte a letagadott őst, de nem vitatkoztam. Szigorúan történelmi alapokra épülő stratégia készül a Black Cactus műhelyében, amire a stílus kedvelőinek mindenképpen érdemes odafigyelni.



A program következő, nyilvánosság előtti megmérettetése természetesen a májusi E3-on lesz. A megjelenés időpontja még nem fix, „hamarosan" - szólt mosolyogva a PR-os...

Kiadó: Sierra Studios
Fejlesztő: Black Cactus
Honlap: www.sierrastudios.com

milia 2001

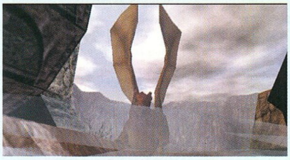
UBI SOFT

Talán az egyik legvidámabb stand volt, hiszen nem volt olyan, hogy valaki éppen ne ropta volna a páston a Jungle Book Groove Partyra. A program most márciusban jelent meg, s igen szórakoztató, főleg társaságban a megadott, egyre nehezedő lépésekre szaporázva együtt riszálni, ugrálni és tapsolni Baluval, Lajcsi királlyal vagy éppen Bagirával.

Azóta már arany korongra került az **Evil Twin: Cyperien's Chronicles** is, melyet itt még rolling demo formájában csodálhattunk meg. Nyolc hátborzongató szigeten kell majd átvezetni az általunk irányított hőst, s a rémálomszerű utazás végén természetesen a gonosz nagyúrral is meg kell küzdeni. A klasszikus képregények és fekete-fehér filmek ihlette 3D-s árkád-kaland könnyed szórakozást ígér. Megjelenés: 2001. április.

Ha minden igaz, most márciusban jelenik meg PC-re és PS2-re egyidejűleg az **F1 Racing Championship**, melyről a 2000/07-es számunkban már olvashattatok interjút. Tesztelőink hamarosan megítélik, beváltotta-e a program az akkor hozzáfűzött reményeket, s a jelenlegi kiélezett piaci helyzetben megállja-e a helyét.

Hasonlóan érdeklődéssel várjuk az áprilisban megjelenő **Conflict Zone**-t, mely a cég állítása szerint „a valósidejű stratégiai játékok következő logikai lépése"-ként debütál. A XXI. században zajló ütközetek érdekesen ötvözik a harcmező eseményeit a médiával (nem tévedés!). Ennek módjáról hamarosan tudomást szerezhetünk, amikor nekivágunk a tizenhat küldetésből álló feladatnak...



A cég közeljövőben megjelenő programjai közül említést érdemel még a **Dragon Riders**, melyet a Milia 2001-en nem mutattak be, holott 2001. március végétől már kapható lesz.

További információk: www.ubisoft.com

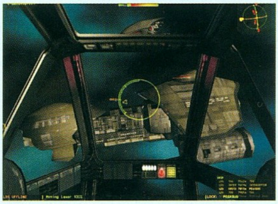
AZ INFOGRAMES STANDJÁN...

Bruno Bonnell vezetése alatt egy percre sem áll meg a kiadó, mely a PC mellett természetesen az új generációs konzolokra (Microsoft, Nintendo, Sega, Sony) is fejleszt, s érdeklődést mutat az interaktív TV által kínált lehetőségek és a WAP felé is. Az Alone in the Dark sorozat, az Unreal Tournament és a Driver kiadója által a Milia 2001-en kiállított PC-s programok közül említésre érdemes.

Elsőként a 2001 júniusában megjelenő **Monopoly Tycoon**, melyben akárcsak a társasjátékban, beruházásokról, vételről, eladásról, s a riválisok elsöpréséről van szó. Persze ez nem itt nem csupán játék, hisz a város önálló életet él, lakóinak nem mindegy, te mit teszel és hogyan, ezért ha szükséged van a pénzükre, bizony jobb, ha odafigyelsz majd a lelkivilágukra is kicsit, s nem csupán a zsebüket könnyíted meg.

A cég szintén júniusra ígéri az **Alone in the Dark – The New Nightmare** megjelenését. A játékról a 2000. áprilisi számban olvashattatok bemutatót és most sem tudtunk meg sokkal többet róla, sőt a játék honlapja (www.aloneinthedark.com) is rendkívül titokzatos.

Igazi csemege volt standjukon az **Edge of Chaos (Indepence War 2)**. Ebben a XXIV. században játszódó űr-kaland szimulátorban a hatalmas mamutcégek elleni kalózok vezére lehetsz majd. Kereskedelem, kémkedés, harc, űrhajók felfegyverezése, minden, ami egy fantasztikus űrkalandozáshoz kell. Az internetre és multiplayerre kihegyezett játék már a 2000-es E3-on díjat kapott. Akit a program érdekel, talán még elcsípheti a februárban bejelentett bétatesztet, de ha mégsem, a honlapon (www.independence-war2.com) folyamatos tájékoztatást kaphat a dolgok alakulásáról.

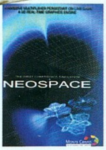


Az Infogrames most már hivatalos úton is biztosított bennünket arról, hogy a **Technomage** is megjelenik 2001 májusának közepén, és a foci szerelmesei biztosan várják már az **UEFA Challenge**-et is, amelyet szintén májusra ígértek.

Említésre érdemes még, hogy a kisebbeknek (6-9 éves kor) most tavasszal adott ki a kiadó egy-egy új epizódot a nagysikerű Freddi Fish, Spy Fox, Panama Sam és Putt – Putt sorozatból.

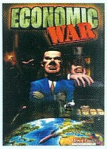
MONTE CRISTO

Híreink közt ritkán említjük a Monte Cristo programjait, pedig ott is akad csemegézni való, csak a grafika kicsit elavultnak tűnik olykor, bár tudjuk, néha csillogó gyöngyszem lapulhat a kagylóban is, csak legyen, aki kibontja... Bemutatott programjaik:



Neospace

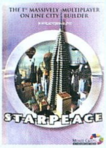
Kizárólag interneten játszható online űrszimulátor, melyet ki tudja, miért ők az elsőként hirdettek. Az ötven nagy cég közti lavírozás, karakterosztály választás és fejlesztés, a küldetések, a szövetségek és egyebek nem tűntek különösebben eredetinek, pláne nem elsőnek, ám a hackelési lehetőség nem hangzik rosszul. Ám ennél többet nem tudunk, még...



Piacon van már az **Economic War**, melyben az érdeklődők a politikai élet pezsgését próbálhatják ki. A sajátos, rajzfilmszerű grafika kicsit oldja az egyébként véresen komoly gondokat, melyek megoldásához kereskedelemi érzék, kiváló üzleti stratégia és diplomácia szükséges.

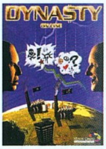
Starpeace

Szintén játszható már a Starpeace, melyben 100 millió dollárt kap kezdéskor mindenki, aki felvállalja hogy virágzó céget varázsol e tőkéből, méghozzá a világhálón teremtett birodalomban. A Sim City-szerű világban érdekes kihívást találhatnak az érdeklődők, s a program hónapról hónapra megújul, finomítják, tökéletesítik.



Crazy factory

A Crazy factory címet viseli a Monte Cristo vidám ipari szimulátora, melyben az általad létesített gyár törvényeit magad teremtheted meg. Kutatás, gyártás, marketing, adminisztráció, minden a te kezedben lehet, pontosabban neked kell megszervezned ezek működését. Érdekes kihívás, akár interneten is, de hosszútávon szerintem nem kötne le senkit.



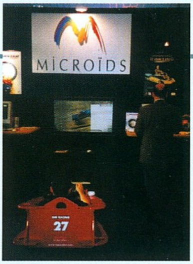
Dynasty online

A cég legutóbbi fejlesztése a Dynasty online, melyből még csak vázlatokat láthattunk. A játék felépítése hasonlít az eddig említett szoftverekére (hatalmas vállalat sikeres irányítása a cél), s igazán nem is értem, milyen létjogosultsága lehet köztük. Talán felváltani kívánja azokat...

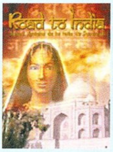
Azt hiszem, a Monte Cristo programjai leginkább francia földön maradnak sikeresek, nemzetközi elismertséghez ennél több kell.

További információk: www.montecristogames.com

MICROÏDS

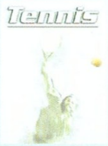


A nemzetközi mezőnyben kevésbé, ám franciaországi viszonylatban igen elismert és sikeres Microids standján számos programot mutattak be a nagyközönségnek. Az 1985-ben alakult kiadó immáron 120 főt foglalkoztat Franciaországban és Kanadában, s folyamatosan terjeszkedik, vetélytársait követve szintén az új generációs konzolok felé kacsingat. Bemutatott programjaik:



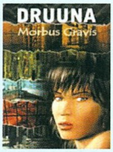
Road to India munkanéven láttuk a cég 3D-s kalandjátékát, melyben Fred Reynolds amerikai egyetemista New Delhibe érkezik, s különös események sodrásába kerül. Misztikus szekta után kell nyomoznia, hogy megmenthesse elrabolt menyasszonyát, s minderre csupán három napja van. Érdekes módon az események két szálon zajlanak. Az álom síkján, amikor Fred alszik és a valóság talaján, amikor ébren van. A kanadai fejlesztésű program grafikája közepesnek mondható, ám a kalandjátékok kedvelőinek bizonyára érdekes kihívás lesz. Megjelenés: 2001. június.

Az autóversenyek kedvelőinek készül Rene Metge (háromszoros Párizs-Dakar rally győztes) irányításával a **Master Rallye**, melynek különlegessége, hogy a játékosok nem csupán Európa és Ázsia útjain, hanem nehezen járható terepein is autózhatnak majd. Az engine lehetővé teszi a 180 fokos szabadságot, s a készítők igyekeznek minél realisztikusabb fizikát kidolgozni. A bejárható négyszáz négyzetkilométernyi út valódi rally versenyek topográfiai adatai alapján készültek, és az időjárási viszonyok is a valóság modellezését tükrözik majd. A program PC-re 2001 szeptemberében jelenik meg, s év végére elkészül a PS2 verzió is.



A teniszprogramok kedvelőinek készül az egyelőre még **Tennis** munkanéven futó játék. A szintén Kanadában készülő sportszimulációnak valósághűségét igyekeznek a végletekig fokozni, ezért az animációkat például az ún. Motion Capture technológiával készítették. A játékosok 64, más és más képességekkel rendelkező teniszező közül választhatnak majd, s velük a világ harminc stadionjának bajnokságain indulhatnak. Megjelenés: 2001. május.

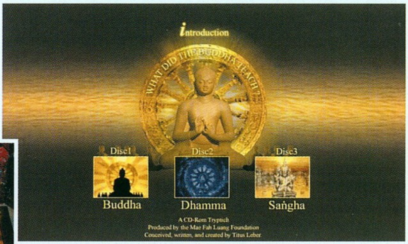
A tenisznél bizonyára nagyobb érdeklődésre tarthat majd számot a három módban is játszható **International Karting** motorverseny. A 250 köbcentis és 100 vagy 125 köbcentis motorok nyergébe pattanó játékosok eltérő pályákat kapnak majd, és ugyanez a három kategória elkülönül majd a versenyeken belül is. A 2001 júniusában megjelenő program szintén kijön PS2-re is.



Az olasz illetőségű Artematica fejlesztőcsapat műhelyéből érkezik majd a **Druuna**. Az eredeti képregény kalandjátékká formálásának munkálatait a Druuna szerzője, Paolo Eleuteri Serpieri is segíti. Nem tartom valószínűnek, hogy a hősnő átveszi Lara helyét bárkinek is a szívében, de könnyed szórakozás gyanánt lelkes kalandorok esetleg segíthetnek neki felfedezni, mit hoz számára a sors… A kiállításon megtekintett szóróanyagok dicshimnuszai után a grafika és a megjelenítés minden volt, csak lélegzetelállító nem, de a nyári megjelenésig talán még van remény arra, hogy csiszoljanak rajta.

További információk: www.microids.com

MIT TANÍT BUDDHA?



Érdekességként a multimédiás kiadványok közül is kiemelnék egyet, mely kitűnt igényességével és tartalmával is a hasonló termékek közül. A Mae Fah Foundation által készített három CD-s kiadvány eddig csak Indiában jelent meg, most keresstek neki európai forgalmazót.

Közvetlenül Bangkok alapítása után, a XVIII. század végén Buddha templomában, Wat Phra Kaeow falaira készült az a csodálatos, 1700 négyzetméternyi festmény, mely bemutatja a tanító életét. E freskót használták fel a korong alkotói, s ennek segítségével követhetjük mi is a történetet lépésről lépésre, több mint 120 részen át. Három évi munka volt, mire az egész falfelületet beszkennelték, és bizonyos részeit a stílust megőrizve animálták. Fantasztikus lett!

Akárcsak az Indiába és Nepálba vezető betétek.

Remélem, Európában is megjelenik majd a „What did the Buddha Teach?", még akkor is, ha kézzel festett díszdobozra biztosan nem számíthatunk. Sőt, jó lenne, ha minden vallás tanítását bemutatná egy-egy ilyen igényes kiadvány!

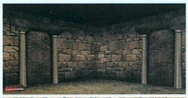
Fejlesztő: Mae Fah Luang Foundation
Kapcsolódó honlap: www.buddha-interactive.com

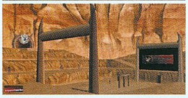
milia 2001

CRYONETWORKS

Érdekes felfedezés volt számomra ez a két éve alakult cég, melyről kiderült, hogy kizárólag az online technológiákkal és azok lehetőségeivel foglalkozik, köztük természetesen a játékokkal is. A hivatalos honlapon (www.cryonetworks.com) öt újdonság vár a világhálón játszani vágyókra.

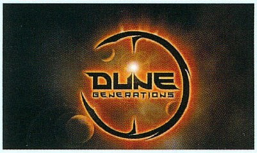
FOG – Seek the Hidden Truth (www.fogmysteries.com) Az 1880-as évek Angliájában játszódik, s az általunk választott karakterrel (aki lehet kutató, újságíró, médium vagy ügyvéd) a Scotland Yard munkáját segíthetjük. A tizenkét fejezetre osztott történet egy-egy epizódját havonta legfeljebb csak egyszer fejthetjük meg, s mindegyik karakter másként oldhatja meg a rejtélyt. Érdekes.



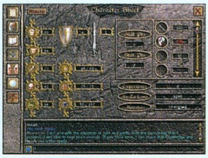


Treasure Hunt 2001 – The Mask of Nefer (www.th2001.com) Egy millió dollár a tétje ennek a kincsvadászatnak, melyben igazi kalandra vágyók vehetnek részt. Ezt a programot exkluzív a Milián harangozták be, s itt rejtette a láda a misztikus egyiptomi maszkot is, a föld egyik legcsodálatosabb ékszerét...

A honlapot megtekintve ez a program sem marad el rejtélyek terén az előbb említettől.



Dune Generations (www.dunegenerations.com) 2001. novemberében indul majd a Dune Generations, melyről a fejlesztők szinte még semmit nem árultak el. Kereskedés, harc, politika és diplomácia, jól ismert kulcsszavak. Bármi is lehet még ebből. Mást nem tehetünk, mint figyeljük a honlapot, amely ugyan már létezik, de még Csipkerózsika álmát alussza...

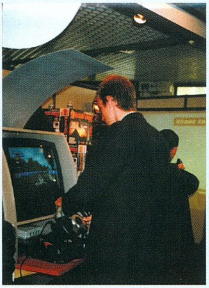


The fourth coming (www.the4thcoming.com) A tavalyi E3-on bejelentett program kicsit a feledés homályába merült azóta, nem véletlenül. Az online szerepjátékok világában sem grafikájával, sem lehetőségeivel nem állja meg a helyét, ám a teljesség kedvéért megemlítem.

milia 2001

FEJLESZTŐK FALUJA

Több száz jelentkező közül választották ki azt a negyven fejlesztő csapatot, amely képviselhette magát a kiállítás különleges falujában. Itt találkozhattak az újságírók, a fejlesztők és a kiadók képviselői, s természetesen a látogatók számára is külön csemegét jelentett, hogy már ilyen korán megtekinthették leendő kedvenceiket (vagy olyasmit láttak, ami talán sosem kerül a boltok polcaira).



milia 2001

MEGA BABIES RESCUE

Fejlesztő: CineGroup Interactif (Canada)

A montreali csapat a februári Miliára csaknem negyven készülő terméke közül a Mega Babiest választotta ki, hogy megmutassa a nagyközönségnek. A világszerte rendkívül népszerű, Boci és Pipi-szerűen debil Mega Babies sorozat ihlette 2D-s akció-lövöldözős játékban Meg, Buck és Derrick kedvelői megmenthetik a gonosztól a világot. Izgalmas, kalandos és humoros kalandjaikat a rajzfilmsorozat kedvelői minden bizonnyal örömmel fogják fogadni, bár nem kizárt, hogy az idiótaságoktól kitépik majd a hajukat.

Honlapok: www.cinegroupe.com, www.megababies.com

STAMPEDE

Fejlesztő: IO Productions Ltd.

Az ötlet nem új, hisz nem is olyan rég még az Empire jóvoltából terelgettük a birkákat. Igen ám, de mi van akkor, ha vala-

ki ennél többre érzi képesnek magát. Nos, nekik tökéletes lesz a Stampede, melyben a legbizarrabb helyzetekből kell állatok tömegeit megmenteni és hazaterelni. Riadt zsiráfokat jéghegyről, pánikoló pingvineket piramisokról, nem is szólva az elkalandozott struccokról, elefántokról... Lesz gondja majd a vállalkozó szellemű farmereknek és terelőkutyájuknak. Vidámság, hejehuja, happy end?

Honlap: www.ioproductions.co.uk

CLUSTERBALL

Fejlesztő: Daydream Software

A Clusterball az online sportjátékok kedvelőinek készült. Ez a sport persze a valóságban nem létezik, de a jövő egyik lehetséges kikapcsolódása lehet. „Nem hasonlít semmire" - mondták a fejlesztők. Az igazi különlegesség az, hogy a 8 játékost kiszolgáló szervert minimum 56 kbps sebességű modemmel kell létrehozni, ám a csatlakozó versenyzők számára elég a 9,6 kbps sebesség is! Gépszükségletek: P II 233 MHz, 64 MB RAM, 25 MB HD, 8 MB 3D videokártya. A játék ingyenes verziója a honlapról letölthető!

Honlap: www.clusterball.com

SKI-DOO X-TEAM RACING

Fejlesztő: Daydream Software

Szintén a Daydream adta ki ezt a programot is, mely ezek után már cseppet sem meglepő módon szintén az online sportjátékok kategóriájába sorolható. A szintén futurisztikus, kitalált helyszíneken a téli sportok kedvelői versenghetnek legfeljebb nyolcan különleges hósikló motorjaik nyergében. Az egyszerűsített, játszható demo már letölthető a hivatalos honlapról. A teljes verzió tulajdonosai majd négy versenytípus és 3 ski-doo közül választhatnak. Sebesség, izgalom, kihívás, jó bulinak tűnik, amelyet haverokkal érdemes kipróbálni. Akárcsak a Clusterball, ez a program is játszható a lassabb modemekkel is!

Honlap: www.x-teamracing.com

GOLEM

Fejlesztő: Longsoft Games

A lengyel fejlesztőcsapat valósidejű stratégiája a Waterworld hangulatát idézi, csak ezúttal a vízzel borított felszínen mutáns fajok is megjelennek az apokalipszis utáni Földön. Az ütközetekben az emberiség e torz lények ellen harcol majd, melyeknek természetesen egyedi tulajdonságai vannak. A rovarszerű faj például telepatikus képességekkel és fejlett harcrendszerrel rendelkezik, míg a cytexek fejlettebb technológiával rendelkeznek, mint bármelyik másik nép. Meglepő, hogy varázslatok használatára pont az emberek klánja lesz képes...

Honlap: www.leryxlongsoft.com

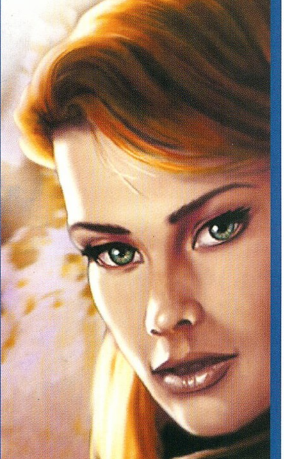
Lily
lily@vogel.hu

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS BÉTATESZT

StartBox

Fejlesztő: Timegates Studios
Kiadó: Loki Software
Megjelenés: napokban
Web: www.kohan.net

Gondolom, nem sok újdonságot jelent lapunk vásárlói számára, hogy a múltkori szám CD-mellékletén a Heroes of Might and Magic harmadik része jelent meg. Akkor még nem is sejtettem, milyen jó alapjául fog ez szolgálni az új cikkemnek.



A TimeGate stúdió körülbelül három éve, gyakorlott programfejlesztők csapatából alakult meg. A tagok olyan programok készítésében vettek részt előzőleg, mint például a Baldur's Gate, Ultima IX, Ultima Online, illetve a Wing Commander sorozat. Ebből az összeállításból már kitűnik, hogy nem kezdőkkel van dolgunk, ám mikor kipróbáltam első játékuk, a Kohan béta változatát, az is világossá vált számomra, hogy nagy jövő áll előttük.

Maga a program nem az „első pillantásra fényesen ragyogó" kategóriába tartozik, el kell tölteni vele némi időt, míg az ember ráérez a finomságaira, s ráébred, hogy ez a játék képes arra, amire a legtöbb vetélytársa nem, újdonságot hoz az egyre kifinomultabbá, ugyanakkor mind sablonosabbá váló stratégiai világba.

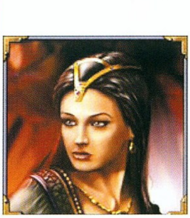
Az alapötlet szinte ugyanaz, mint a Heroes 3 esetében: adott a várad, melyben nagyra törő hadi terveidet szövögetheted, különféle épületeket emelve újfajta egységeket toborzol hadseregedbe, amelyeket aztán hősök oldalára állítva kivezényelhetsz az ellenséges területekre, hogy felderítsék, s meghódítsák azokat.

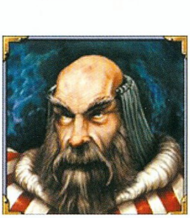
A Heroes sorozathoz képest apró fejlődést jelent, hogy a várakhoz kapcsolható épületek, sőt, maguk a várak is továbbfejleszthetők. Kezdetben egyetlen melléképület kapcsolható csak hozzájuk, mondjuk a kőfejtő, melyet akár azonnal át is lehet alakítani valamelyik fejlettebb változattá, így akár háromszoros termelésnövekedés is elérhető, vagy a kitermelt kő egy része aranyrögökre cserélhető. Mikor ez az épület elkészül, a vár fejlettsége magasabb szintre emelhető, ily módon három szárnyépület felépítése válik lehetővé.

Ennél azonban jóval fontosabb eltérés jelentkezik a játékmódban. Míg a Heroes körökre volt osztva, a Kohan eseményei valós időben folynak. Ennek a változtatásnak megvannak a hátrányai, például nem lehet minden egyes lépést előre megtervezni, ám a játékmenet tagadhatatlanul gördülékenyebb lett (ezáltal megszűnt a Heroes sorozat egyik legnagyobb gyengéje, a többjátékos mód vontatottsága). Ráadásul, a rengeteg sebességfokozat leglassabbika bőven hagy időt gondolkodásra, ha pedig épp nincs tennivaló, pár gombnyomással szabadon lehet ereszteni a megbéklyózott időt, és csak figyelni, amint terveink valóra válnak.

A csapatok összeállítása jelenti a második nagy változást. A Kohanban nem beszélhetünk különálló egységekről, ebben már ún. kompániákat lehet irányítani, melyek több kisebb csapatból állnak össze úgy, mint derékhad, két szárny és a vezér. A derékhad szerepe egyértelmű, általában gyalogosok vagy lovasság kerül ide, akik direktbe kapják az ellenség támadásait. A szárnyak szerepe már jóval változatosabb, ide tartozhatnak további harcosok, íjászok, gyógyítók, varázslók, vagy akár telepesek, illetve amolyan műszerészek.

Első pillantásra fel se tűnik, hogy ez a kezelési mód mennyire újszerű, mégis sokkal több lehetőséget nyújt, mint az egységeket külön kezelő változat. Igaz, egységtípusból most sincs több negyvennél, azok keverékéből mégis rengetegféle csapat összeállítható, ráadásul még azokat is különféle formációkba lehet ren-





dezni, ami további hatással van a tulajdonságaikra.

Attól függően, hogy hol milyen egység helyezkedik el, a csapat összesített lehetőségei különféleképpen módosulnak. Például, a derékhadba lovasságot helyezve gyorsabb mozgást biztosíthatunk, mint például a gyalogosok esetében, míg a szárnyakra kiküldött íjászok a látótávolságot növelik. Ezekről az eltérésekről csapatalkotáskor hatféle értékre lebontott statisztikákat olvashatunk, így pontosan ki lehet számolni az optimális arányt.

De természetesen ez nem minden, hisz az egyes egységek sajátos képességei továbbra is megmaradnak, például a telepesek új városokat emelhetnek, a műszerészek természetes nyersanyaglelőhelyek kitermelését kezdhetik meg, az íjászok nyilakat lövöldöznek (nahát!), a gyógyítók a sérült katonákat ápolgatják (még ilyet!), a varázslók pedig mindenféle mókákat vetnek be az ellenfél minél gyorsabb elpusztítása érdekében.

Már csak a vezér személyéről nem beszéltem. Ez lehet a derékhad valamely kiemelkedő katonája – ez esetben mindössze kap pár bonuszt, ami kihat a többi harcosra is –, de szerencsésebb esetben valamelyik Kohan harcos szolgáltatásai megvásárolhatók.

A Kohanok ősi, halhatatlan nemzetség sarjai, kik ráuntak, hogy sivár világukban tengessék életüket, s másik létsíkra távoztak pihenni. Ám azóta sok minden megváltozott, hátrahagyott bolygójukon lassan felpezsdült az élet, s ők elkezdtek visszaszivárogni, hogy új életstílust tanuljanak.

Amellett, hogy ezek a lények jelentős varázshatalommal rendelkeznek, így vezetőként az egész csapatra áldásos hatást gyakorolnak, még halhatatlanok is, noha nem legyőzhetetlenek. Ebből következően, ha vereséget szenvednek valamelyik csatában, nem tűnnek el nyomtalanul a süllyesztőben, hanem potom 50 arany befizetése árán ismét meg lehet őket idézni.

S hogy a változásoknak még mindig ne legyen vége, a készítők újfajta csapatvásárlási módot is kitaláltak. Szemben a játékok zömével, ebben nem szükséges hatalmas nyersanyagkészleteket felhalmozni, hogy új katonákat toborozhassunk, viszonylag olcsón hozzájuk lehet jutni. A gond csak az, hogy ezt az árat aztán időről időre újra ki kell fizetni értük, különben elégedetlenkedni kezdenek, és elmennek könyvelőnek.

Ily módon szinte lehetetlenné vált a sokak által lenézett lerohanásos taktika, mikor a játékosok mindenféle stratégiai érzék nélkül a puszta létszámfölénnyel igyekeznek legyőzni a másikat. Pontosabban meg lehet próbálni ezt is, ám ha az ellenfél eléggé sokáig tudja tartani magát a túlerővel szemben, könnyen előfordulhat, hogy a másik fél kifogy a fizetőeszközökből, és ott áll majd egymagában a harcmező közepén, míg katonái a pillangókat hajkurásszák. :)

Gyakorlatilag ezzel mindent el is mondtam, amit a programról előzetesen tudni érdemes. Írhatnék még oldalakat a többjátékos módokról, a térképeditorról, a küldetések felépítéséről, de ezek igazából nem sokban térnek el a szokásostól. Bár az is igaz, hogy az imént leírtak sem tűnnek különösebben fontosnak, mégis, a játék során minden apróság értelmet nyer, és pontosan beilleszkedik a képbe. Márpedig ez a kép rendkívül átgondolt és a legapróbb részletekig kidolgozott, igazi mestermű.

Ha a Heroes of Might and Magic tetszett, itt az ideje, hogy tovább lépj, és kipróbáld a Kohant, nem fogsz csalódni.

Ja, és még egy apróság: akik a fagyások helyett inkább a pingvineket kedvelik, Linuxra is megvásárolhatják a programot. :)

Bird
bird@vogel.hu

BEMUTATÓ

CD GALAXIS

DVD film

10 dolog, amit utálok ben. 4 790
13. harcos 5 690
57-es utas 4 790
6 nap, 7 éjszaka 4 790
8 mm 6 490
Ace Ventura 1, 2 4 790
Aladdin és a tolvajok f. 4 790
Alien sorozat filmjei 7 990
Alien Legacy (1-4 +5.) 28 490
Alul semmi 7 990
Amerikai Graffiti 6 490
Amerikai Pite 5 290
Amerikai Psycho 6 490
Anaconda 6 490
Angol beteg 6 490
Angyalok városa 4 790
Anna és a király 6 590
Apafej 4 790
Armageddon 4 790
Asterix & Obelix 5 690
Álom Afrikáról 6 490
Árnyék nélkül 6 490
Árral szemben 4 790
Bad Boys 6 490
Batman sorozat filmjei 4 790
Bátrak igazsága 6 590
Bennfentes 5 290
Bérgyilkos a szomsz.* 6 490
Bigyó felügyelő 4 790
Bűvölet S.E. 4 790
Cápa 4 790
Chip katonák 6 490
Cop Land 5 690
Csoda a 34. utcában 6 590
Dante pokla 6 490
Daylight 6 490
Denevérek 6 490
Die Hard sorozat filmjei 6 590
Eastwicki boszorkányok 4 790
Egy bogár élete 4 790
Egy igaz ügy 4 790
Egyenesen át 6 490
Első lovag 6 490
Erdő kapitánya 4 790
Erin Brockovich 4 790
Észvesztő 4 790
Farkas 4 790
Fejjel a falnak 4 790
Francia csók* 6 590
Függetlenség napja 8 490
Gladiátor 7 990
Godzilla 6 490
Gyilkos bolygó 4 790
Gyilkos nap 6 590
Gyilkosok gyilkosa 6 490
Gyorsabb a halálnál 4 790
Halálos fegyver sor. filmjei 4 790
Halálsoron 6 490
Harcosok klubja 8 990
Ha ölni kell 4 790
Hatodik érzék 4 790
Hazafi 6 490
Hálózat csapdájában 6 490
Hetedik jel 4 790
Hiába futsz 4 790
Hiúságok máglyája 4 790
Holtak útja 5 290
Hook 6 490
Hudson Hawk 6 490
Hulla, hó, telizsák 5 690
Hurrikán 5 290

DVD film

Idétlen időkig 6 490
Ifjú Frankenstein 6 590
Interjú a vámpírral 4 790
Itéletnap 4 790
Jackie Chan: A Szépfiú 6 490
JC: Balhé Bronxban 5 690
JC: Csúcsformában 6 490
JC: Elveszett zsaru 4 790
JC: Mennydörgés 5 690
JC: Új csapás 5 290
James Bond: 01 Dr No 6 590
JB: 02 Oroszországból 6 590
JB: 03 Goldfinger 6 590
JB: 04 Tűzgolyó 6 590
JB: 05 Csak kétszer élsz 6 590
JB: 06 Őfelsége titkossz. 6 590
JB: 07 Gyémántok az ö. 6 590
JB: 08 Élni és halni h. 6 590
JB: 09 Az aranypiszt.férfi 6 590
JB: 10 A kém, aki szeret 6 590
JB: 11 Moonraker 6 590
JB: 12 Szigorúan bizalm. 6 590
JB: 13 Polipka 6 590
JB: 14 Halálvágta 6 590
JB: 15 Halálos rémület. 6 590
JB: 16 Magányos ügynök 6 590
JB: 17 GoldenEye* 6 590
JB: 18 Holnap markában* 6 590
JB: 19 A világ nem elég 6 590
Játsz/ma 5 490
Jeanne D'Arc 6 490
Jég hátán (Limbo) 4 790
Jurassic Park 6 490
J.P. 2: Lost World 6 490
Jurassic Park 1 + 2 12 790
Kapcsolat 4 790
Kegyetlen játékok 2 6 490
Kétszáz éves ember 6 490
Kisvakond kalandjai 4 790
Kobra 4 790
Közellenség 4 790
Krisztus utolsó megkis. 6 490
Láncreakció 6 590
Lost In Space 6 490
Lúdas Matyi 4 790

DVD film

Madárka 6 490
Majmok bolygója 6 590
Makrancos hölgy 6 490
Mars mentőakció 5 290
Mátrix 4 790
Maverick 4 790
Men In Black Dlx 6 990
Még mindig tudom... 6 490
Mélység titka (Abyss) 8 490
Minden héten háború 7 590
Nászok ásza 5 690
New Jack City 4 790
Négy esküvő és egy tem. 6 590
Nicsak, ki beszél 4 790
Oltári nő 4 790
Oroszlánkirály 2 4 790
Öld meg Rómeót! JÖN
Öldöklő vágyak 6 490
Ördög ügyvédje 4 790
Ördögűző 4 790
Őrjítő vágy 6 590
Őrület határán 7 990
Összeesküvés elmélet 4 790
Összeomlás 4 790
Part 6 590
Pasik és csajok 5 690
Pelikán ügyirat 4 790
Penge 6 490
Pitch Black 6 490
Pop, csajok, satöbbi 5 290
Pusztító 4 790
Rád vagyok kattanva 5 690
Reszkessetek betörők sf 6 990
Rettenthetetlen 8 990
Rés a pajzson 6 590
Robin Hood, a tolvajok f 4 790
Robin Hood, fuszeklik f. 4 790
Roxanne 4 790
Sakál napja 6 490
Sikoly 3 5 690
Sivatagi cápák 4 790
Space Jam - Zűr az űrben 4 790
Spartacus 6 490
Specialista 4 790
Stigmata 6 590

DVD film

Stuart Little, kisegér 6 490
Susi és Tekergő 2 5 690
Szárnyas fejvadász 4 790
Szellemirtók sorozat filmjei 6 490
Szemtől szemben (Heat) 4 790
Szigorúan bizalmas 4 790
Szóbeszéd 4 790
Szökevény 4 790
Szörny 5 690
Szörnyecskék 4 790
Sztárom a párom 5 690
Sztriptíz 4 790
Szuper Haver 4 790
Szükségállapot 6 590
Született gyilkosok* 4 790
Tango és Cash 4 790
Tarzan 5 690
Taxi JÖN
Tágra zárt szemek 4 790
Támad a Mars! 4 790
Támadás a Krull bolygó 6 490
Tehetséges Mr. Ripley 5 690
Terminátor* 8 490
Testőrbőrben 4 790
Tigris színre lép 5 690
Tiszta játszma 4 790
Tisztítótűz 4 790
Tolvajtempó 5 290
Toy Story sorozat filmjei 5 690
Tök alsó 5 290
Tökéletes gyilkosság 4 790
Tűzhányó 6 590
Tűzparancs 4 790
Utolsó dobás 4 790
Vacak a hetedik testvér 4 790
Vacak 2. - Az erdő hőse 4 790
Vad vágyak 6 490
Végképp eltörölni 4 790
Viharzóna 4 790
Visszavágó 4 790
Vizesnyolcas 4 790
Vírus 4 790
X-Men, a kívülállók 6 590
Zorró álarca 6 490
Zuhanás 4 790

PC Játék

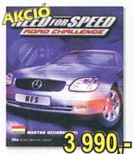
1944 Across the Rhine 1 990
3-2-1 Smurf* 9 990
3D Ultra Pinball 1+2 3 990
Addiction Pinball 1 990
Admiral Sea Battles 1 990
Afrika Sötét Titkai 6 990
Age Of Emp. Collector 29 990
(1 + küldetés + 2 + küldetés)
Age Of Wonders 3 990
Age Of Sail 2 10 990
Airport Inc* 1 990
Akimbo 4 990
Aliens vs. Predator Gold 3 990
Allegiance 14 990
Alpha Centauri 3 990
Anno 1602 Royal Edition 7 990
Apache Havoc 2 990
(eredeti kézikönyvvel)
Apache Longbow 1 990
Army Men 1 990
Army Men In Space 2 990
Army Men: Air Attack 7 990
Atlantis 2 7 990
Atomic Bomberman 1 990
B-17 Flying Fortress 9 990
Baldur's Gate Gold 5 990
Baldur's Gate 2 9 990
Baldur's Gate 2 Prem. 12 990
(alapjáték + ajándék CD + póló)
Ballpark 1 990
Barbie játékok 7 990
Barrage 1 990
Battle Isle: Andosia War 9 990
Beetle Crazy Cup 3 990
Billiard Clubhouse 2 990
Bingo Master 3 990
Black & White* 11 990
Blade Runner 3 990
Blair Witch Volume 1 6 990
Blair Witch Volume 2 6 990
Blair Witch Volume 3 6 990
Blood 2 2 990
Board Games 3 990
Bowling Mania* 3 990
Broken Sword 1 990

PC Játék

Broken Sword 2 1 990
Buggs Bunny Lost In T. 4 990
Buggy 2 990
Caesar 3 3 990
Call To Power 2 11 990
Carmageddon 2 1 990
Castrol Honda S.bike 1 990
Catz 4 1 990
Champ. Manager 3 2 990
Champ. Manager 00/01 9 990
Chessmaster 5500 Dlx 1 490
Chessmaster 6000 1 990
China: Forbidden City 1 490
Civilization 1 990
Civilization 2: Test of T. 2 990
Close Combat 4 1 990
Colin McRae Rally 1 4 990
Colin McRae Rally 2 11 990
Colonization 1 990
Commandos* 4 990
Commandos Call of Duty* 4 990
Cossacks - Euro. War JÖN
Croc 3 990
Cultures 10 990
Dark Reign 2 990
Dark Reign 2 5 990
DarkStone 3 990
Deathtrap Dungeon 1 990
Deus Ex 5 990
Delta Force Land Warr. 10 990
Demolition Racer 3 990
Desperados 9 990
Diablo 2 990
Diablo 2 11 490
Diablo 2 bábu 3 990
(Diablo, Barbarian, Unrevaler)
Diablo 2 + bábu 12 990
Die Hard Trilogy 1 990
Die Hard Trilogy 2 4 990
Dino Crisis 9 990
Discworld Noir 3 990
Dogz 4 1 990
Driver 3 990
Dune 2000 4 990
Dungeon Keeper Gold 2 990
Dungeon Keeper 2 3 990
Eastern Front 1 990
Earth 2140 Deluxe 1 990
eJay zenei programok JÖN
Enemy Engaged C vs H 1 990
Eurofighter 2000 v2 1 990
Eurosport Collection 1 7 990
(Le Mans 24 Hour, Rally Masters, UEFA Manager 2000)
Eurosport Collection 2 7 990
(Supreme Snowboarding, Beetle Crazy Cup, Roland Garros)
European Air War 3 990
Eurepan Super League JÖN
Everquest + Kunark 10 990
Everquest Miss. Velious 7 990
Everquest Deluxe Ed.* 12 990
Evolva 2 990
Extreme Biker 2 990
Extr. Mountain Biking 2 990
F1 Champ Season 2000 10 990
F1 Racing Champ. (Ubi)* 10 990
F1 Manager 10 990
F-16 Agressor 2 990
F-22 ADF + Red Sea 2 990
FA PL Stars 2001 9 990

Grand Prix 2

Grand Prix World



Need For Speed 4

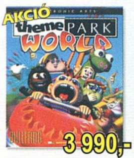
Rally Championship

Championship Man. 3

Heart Of Darkness

Prince Of Persia 3D

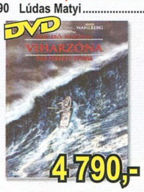
Jazz Jack Rabbit 2



Theme Park World

NOX

Árnyék nélkül

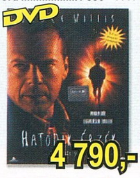


Viharzóna

Tolvajtempó

X-Men

A mélység titka



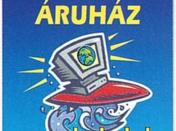
Hatodik érzék

Men In Black Dlx

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Nyomdai hibákért, kiadói csúszásokért felelősséget nem tudunk vállalni!

NYITVA:
Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)
Internet: egész nap
Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

INTERNET ÁRUHÁZ



www.cdgalaxis.hu

Pest - VII. kerület

Akácfa u. 13. (a Blaha Lujza térnél) Tel.: 321-1565, 479-0933

Buda - XI. kerület

Vásárhelyi P. u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél) Tel.: 361-4061

CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 800 Ft.

PC Játék

- F/A-18 Korea 1 990
- F/A-18 Jane's 4 990
- Fallout Tactics 9 990
- Family Fortunes* 9 990
- Fate Of The Dragon 10 990
- FIFA 99 2 990
- FIFA 2001 10 990
- Fleet Command 3 990
- Flight Unlimited 2 1 990
- Fly!* 1 990
- Fly Fishing* 1 990
- Ford Racing 1 990
- Freddy Fish 4 7 990
- Frogger 2 2 990
- Furby 2 990
- Gabriel Knight 2 2 990
- Gabriel Knight 3 2 990
- Galactic Patrol 3 990
- GameBox 2 990
- Game of Life 2 990
- Giants 9 990
- GoKart Racing 1 990
- Gorky 17 4 990
- GP 500 2 990
- Grand Prix 2 1 990
- Grand Prix 3 9 990
- Grand Prix 3 Mission* 7 990
- Grand Prix Legends 3 990
- Grand Prix Manager 2 3 990
- Grand Prix World 2 990
- Grand Theft Auto 1 990
- Grand Theft Auto 2* 1 990
- Grand Touring 1 990
- Grim Fandango 4 990
- Ground Control 9 990
- Gunlok 7 990
- Gunship 3 990
- Half Life Gunman 9 990
- Half Life Generation 2 7 990
- Hardwar 1 490
- Heist 10 990
- Heart Of Darkness 2 990
- Heavy Metal FAKK 2 5 990
- Heroes Of M&M 2 1 990
- Hexen 2 2 990
- Hidden & Dangerous* 1 990
- Hitman Codename 47 10 990
- Hogs Of War 4 990
- Hold hadművelet 6 990
- Homeworld Cataclysm. 9 990
- Hostile Waters* 10 990
- House Of The Dead 1 990
- Hoyle játékok 3 990
- Hoyle játék csomagok 7 990
- Icewind Dale 5 990
- Icewind Dale Mission* 5 990
- Imperialism 1 990
- Imperium Galactica 2 4 990
- Incubation 2 990
- Indiana Jones Inf. Mach. 5 990
- Insane 10 990
- Interplay Compilation* 9 990 (Baldur's Gate, Fallout 2, Planescape Torment)
- Interstate 82 2 990
- Int. Rally Championship 1 990
- Israeli Air Force 3 990
- Jagged Alliance 2 2 990
- JA 2: Unfinished Busin. 9 990
- Jazz Jack Rabbit 2 2 990
- KA-52 Team Alligator 3 990

PC Játék

- Ka'Roo 4 990
- Kao the Kangeroo 7 990
- Keep the Balance! 7 990
- Kings Quest 1-7 + 5j. 2 990
- KISS: Psycho Circus 4 990
- Knights & Merchants 2 990
- K.O. Boxing 1 990
- Lands Of Lore 3 3 990
- Larry Collection (1-7) 3 990
- Lego Racers 4 990
- Lego Rock Raiders 4 990
- Le Mans 24 Hours 3 990
- Lighthouse + Rama 3 990
- Links 2001 14 990
- Luftwaffe Commander 2 990
- M1 Tank Platoon 2 2 990
- Machines 2 990
- Mad Trax 3 990
- Magic The Gathering 2 990
- Majesty 4 990
- MechCommander Gold 2 990

PC Játék

- Nicktoons 7 990
- No One Lives Forever 10 990
- NOX 2 990
- Nuclear Strike 2 990
- Odüsszeia 9 990
- Oni 10 990
- Original War* 9 990
- Outcast 3 990
- Pajama Sam 3 7 990
- Panty Raiders 3 990
- Panzer General 2 1 990
- Pax Corpus 1 990
- Pharaoh 5 990
- Pharaoh: Cleopatra 5 990
- Pharaoh + Cleopatra 9 990
- Pizza Connection 2 9 990
- Planescape Torment 6 990
- Pocket Games 3 990
- Police Q SWAT 2 2 990
- Police Q SWAT 3 Elite 9 900
- Populous 3D 2 990

PC Játék

- Rise & Rule of A Empire 2 990
- Risk 1 990
- Risk 2 4 990
- Riverworld 1 490
- Road Rush 2 990
- Robo Rumble 4 990
- Rollcage 2 2 990
- Rollercoaster Tycoon 4 990
- Rune 10 990
- Sabrina Brat Attack 7 990
- Sabrina Spellbound 6 990
- Sacrifice 9 990
- Saga 4 990
- Screamer 1 990
- Screamer Rally 1 990
- Screamer 4x4 8 990
- Search & Rescue 1 990
- Sega Rally 2 1 990
- Septerra Core 6 990
- Settlers 3 5 990
- Settlers 3 Amazons 5 990

PC Játék

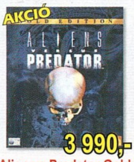
- Squad Leader 9 990
- Starcraft + Brood War 4 990
- Starcraft 3 990
- Starcraft: Brood War 3 990
- Starship Troopers 7 990
- Star Trek játékok:
  - Elite Force 10 990
  - Hidden Evil 7 990
  - Klingon Academy 7 990
  - New Worlds 9 990
  - Starfleet Command 2 9 990
  - Starship Creator W II* 7 990
- Star Wars játékok:
  - Battle For Naboo* 11 990
  - Behind The Magic 3 990
  - Force Commander 9 990
  - Phantom Menace 6 990
  - Racer 6 990
  - X-Wing Collector's 9 990
  - X-Wing vs TIE Gold 9 990
- Sting, The* 9 990

PC Játék

- T. Hawk's Pro Skater 2 11 990
- Toonstruck 1 990
- Total Annihilation 1 990
- TA Kingdoms 3 990
- TA Kingdoms Mission 2 990
- Total Air War 3 990
- Touché 1 990
- Traffic Giant 5 990
- Traffic Giant Gold 7 990
- Ubik 1 490
- UEFA Challenge* 9 990
- Ult. Soccer Manag. 98 2 990
- Undying* 11 990
- Unreal 2 990
- Unreal Tournament 3 990
- Unreal, Totally Comp. 5 990 (Unreal + Return To Na Pali, Unreal Tournament)
- Urban Chaos 3 990
- US Air Force 3 990
- Vampire The Masq. 7 990
- Vegas Games 2000 1 990
- Vészhelyzet 2 990
- Viper Racing 2 990
- Virtua Cop 2 1 990
- Virtual Pool 3 9 990
- Viva Football 1 990
- V-Rally 2 990
- V-Rally 2 7 990
- Wacky Races 4 990
- WarCraft 1 990
- WarCraft 2 2 490
- WarCraft 2 Gold 2 990 (alap + Beyond The Dark Portal)
- Walt Disney játékok:
  - 102 Dalmatians 9 990
  - 102 Dalmatians AC 7 990
  - Aladin (Nasiraás R.) 9 990
  - Beauty & Beast AC 7 990
  - Buzz L. Star Com. 9 990
  - Dinosaur 9 990
  - Donald's Quack 9 990
  - Emperors Action G. 12 990
  - Emperors Activity 9 990
  - Jungle Book 9 990
  - Magic Artist 3D 9 990
  - Mickey L. Infants 9 990
  - Mickey L. Presch. 9 990
  - Tigger's Honey Hunt 9 990
  - Toy Story 2 AC 5 990
  - World Quest M. Race 9 990
- Ward, The 10 990
- Warham.40e Chaos Gate 1 990
- Warlords 3 Deluxe 2 990
- War of the Worlds 2 990
- War Torn 9 990
- Warzone 2100 2 990
- Western Front 1 990
- Wheel Of Time 3 990
- Wizards & Warriors 9 990
- World League Soccer 1 990
- Worms United 1 990
- Worms Armageddon 3 990
- Worms World Party 1 990
- X: Beyond The Frontier 5 990
- Zeus 9 990
- Zork: Grand Inquis. 2 990

... és még sok izgalmas multimédia, valamint VHS cím vár boltjainkban akciós áron!

Worms Armageddon



Alien vs Predator Gold

Baldur's Gate Gold

Icewind Dale

Sim City 3000

Apache Havoc

US Air Force

Gunship!

Shadowman

Pro Pinball 1+2+3+4

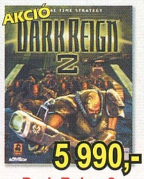
- MechWarrior 4 14 990
- Memo Kid 3 990
- Messiah 5 990
- Metal Gear Solid 14 990
- Micro Machines 3* 1 990
- Midtown Madness 2 14 990
- Mig Alley 1 990
- Might & Magic 6 1 990
- Might & Magic 7* 1 990
- Might & Magic 8 3 990
- Mini Car Racing Box 3 990
- M&M's Lost Formulas* 7 990
- Monkey Island 4 11 990
- Monopoly Junior 3 990
- Monopoly Tycoon* 9 990
- Montezuma's Return 1 990
- Moto Extreme 2 990
- Moto Racer 2 3 990
- Mortal Kombat 4 1 990
- Myth 1: Fallen Lords 1 990
- Myth 2: Soulblighter 3 990
- NBA Live 2001* 11 990
- Need For Speed 4 3 990
- NHL Hockey 2001 9 990

- Premier Manager 99 2 990
- Prince Of Persia 3D 2 990
- Pro Bowl 3D 1 490
- Pro Pinball 1 + 2 + 3 + 4 3 990
- PP 1+2: Web+Timeshock 1 990
- PP 3: Big Race USA 1 990
- Pro Rally 2001 7 990
- Project IGI 10 990
- Putt-putt Enters the Race 7 990
- Quake 3 Arena 6 990
- Quake 3 Team Arena 7 990
- Racing Madness 14 990 (Midtown Madness, Motocross Madness, Monster Truck M. 2)
- Railroad Tycoon 2* 1 990
- Rally Champ. Mobil 1 2 990
- Rally Masters 3 990
- Rayman 2 3 990
- Realms Of The Haunting 2 990
- Red Alert 3 990
- Red Alert 2 10 990
- Resident Evil 2* 2 990
- Resident Evil 3 10 990
- Revenant 1 990

- Settlers 3 Gold* 7 990
- Settlers 4 JÖN
- Severance Blade Of D. 10 990
- Shadow Man 2 990
- Shanghai Dynasty 2 990
- Shanghai Great Mom. 2 990
- Sheep 9 990
- Shogun: Total War 9 990
- Silver 2 990
- Sim City 2000 2 990
- Sim City 3000 3 990
- Simon The Sorcerer 3D 9 990
- Sims 9 990
- Sims Livin' It Up 6 990
- Sinister Unleashed 2 990
- Small Soldiers 1 990
- Sonic Racer 1 990
- Soul Reaver 2 990
- Spec. Ops. 1 990
- Spec. Ops. 2* 1 990
- Speedboat Attack 2 990
- Speed Busters 2 990
- Spooky Castle 3 990
- Spy Fox 2 7 990

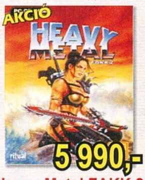
- Stratego 2 990
- Sudden Strike 7 990
- Sudden Strike Mission 7 990
- Superbike 2001 9 990
- Suzuki Alstare Racing 9 990
- Taxi Driver 4 990
- Team Apache 2 990
- Technomage* 9 990
- Theme Park World 3 990
- Theme Park Inc. 11 990
- Theocracy 4 990
- Thief 2 3 990
- Thomas & Friends 2 2 990
- Three Kingdoms 10 990
- Thunder Chrome 2 990
- Tiberian Sun 9 990
- Tiberian Sun Firestorm 6 990
- TOCA Touring Car 1 1 990
- TOCA Touring Car 2 4 990
- Tomb Raider 1 990
- Tomb Raider 2* 4 990
- Tomb Raider 3 Gold 4 990
- Tomb Raider 4 5 990
- Tomb Raider Chronicles 9 990

Sudden Strike

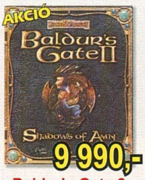


Dark Reign 2

Quake 3

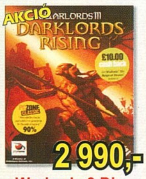


Heavy Metal FAKK 2



Baldur's Gate 2

Imperium Gal. 2



Warlords 3 Dlx

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!

PROJECT EDEN

StartBox

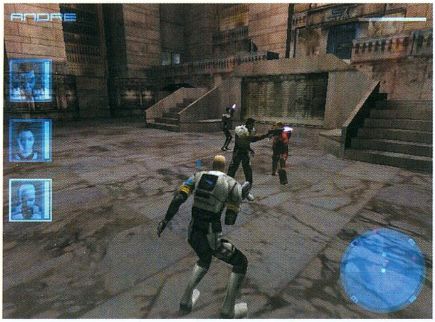
Fejlesztő: Core Design
Kiadó: Eidos Interactive
Megjelenés: 2001. augusztus
Web: www.eidosinteractive.co.uk/games

Ha azt mondom, Core Design, te azt mondod, Tomb Raider. Az asszociáció holtbiztos és sziklaszilárd, szegény Core-t annyira azonosították már a poligon-lányka kalandjait feldolgozó bestsellerükkel, mint anno Lugosi Bélát Drakula alakjával. Ki emlékszik már a daliás Amiga-korszakra, a Core egykori sikereire, Rick Dangerousre, Heimdallra, Chuck Rockra...? Valószínűleg a derék angol fejlesztők sem élvezik már különösebben a Tomb Raider egyre laposabb és fantáziátlanabb folytatásainak futószalag-gyártását, olyannyira, hogy sikerült is elérniük kenyéradó gazdájuknál, hogy hadd csinálјanak végre már valami mást is. A Tomb Raider „atyjaként" egyértelműen az Indiana Jones-filmeket tisztelhetjük, az új Core-mű, a Project Eden családfája azonban jóval bonyolultabb: felmenői között a Robotzsarut, a Judge Dreddet valamint a Négy páncélos és a kutya című remekművet kell feltétlenül megemlítenünk...

A Project Eden műfaját meghatározni nem egyszerű. Első ránézésre szabadon váltogatható nézetű (first person vagy third person) akciójátéknak tűnik, másodikra csapat-alapú taktikai játéknak. Aztán az ember fia vált pár szót a fejlesztőkkel, akik szinte kényszeredetten minden mondatukba belecsempészik a „puzzle-solving" kifejezést. Ez azt engedi sejtetni, hogy a játék bőven el lesz látva logikai, illetve kaland-elemekkel is. Na, most próbálja az ember kiismerni magát... Szóval a játék (nagy levegő!) alapvetően multiplayerre kihegyezett, csapatalapú, 3D-s, akció-kaland-logikai-taktikai lövöldözős stratégia lesz. Minden világos? :)

A játék sztoriját már rövidebben fel lehet vázolni, mint a stílusát, lévén nagyjából annyi eredetiséget vonultat fel, mint egy kisebb kapacitású fénymásoló. Valamikor és Valahol járunk a jövőben, a világ a túlnépesedés és a környezetszennyezés fojtogató markaiban fuldoklik, könnyű elképzelni, csak nézzünk bele a híradóba, és emeljük a négyzetre a látottakat. A nép a Judge Dredd-képregények MegaCityjéhez hasonló hatalmas metropoliszokban lakik, ahol a társadalmi viszonyok szépen vertikálisan látszanak a párszáz emelet között. A szmog-felhők feletti emeleteken él a – szó szerinti – felső tízezer, majd egyre lejjebb a szegényebb néprétegek, míg elérünk a földszintig, ahonnan az égbolt már sosem látszik, és ahol az emberélet értéke a használt papírzsebkendőével vetekszik. Föld alatti szintek is vannak, de ha valaki oda lemerészkedik, azt fenn automatikusan halottnak nyilvánítják... Szóval a jövő sötét, mint a negrócukor, és a kép a játékos színre lépésétől sem lesz sokkal rózsásabb. A bajok ott kezdődnek, amikor a Valódi Hús (tm) névre hallgató gyárkomplexumban (valószínűleg a McDonald's egyetlen megmaradt konkurense) egyik napról a másikra megáll az élet, a gépek megbolondulnak, a személyzet elhalálozik. Amikor a helyszínre kiküldött biztonságiaknak is nyoma vész, az egyszeri játékos már érzi: hamarosan eljön az ő ideje... és valóban, az Urban Protection Agency, vagyis a helyi rendőri szerv nevében rendcsinálásra küldött négyfős kommandó irányítása lesz a feladatunk. Az első megdöbbenés (hogy fogunk egymagunk négy embert irányítani) után azonnal jön a második: minél lejjebb hatolunk a betondzsungelben, annál több furcsaságot találunk - egy pillanat alatt dinoszaurusznyi méretű szörnyekké átlényegülő patkányokat, ámokfutó őrültek hordáit és egyéb kedvességeket. A sztoriról sajnos ennél többet sem szép szóval, sem fenyegetéssel nem sikerült kiszedni a fejlesztőkből, a fő feladatunk mindenesetre az életben maradás mellett az lesz, hogy a végére járjunk, kitölmitől őrül meg és mutálódik szörnyeteggé boldog-boldogtalan a földszint magasságában.

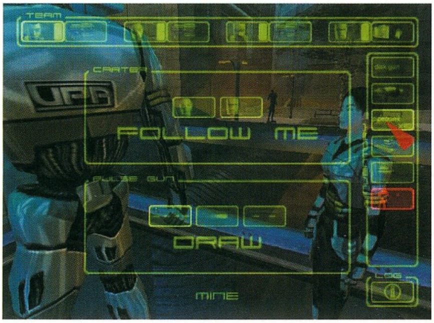
Mint már említettem volt, négy főszereplőt irányítunk a játékban, akik egy jó kommandókhoz méltóan egy-egy szakma specialistái. A csapat a klasszikus cyberpunk szerepjáték-partira emlékeztet: Amber Robotzsaru-szerű, nehéz harci kiborg, Minoko a lopakodás és a hackelés mestere, Andre a hardveres, vagyis

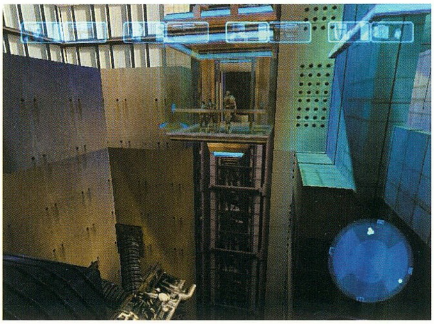


mindenféle mechanikus és elektronikus kütyü varázslója, míg Carter a csapat vezetője, aki mindenhez ért egy kicsit, és ő tartja az összeköttetést a főhadiszállással, amely valahol a 300. emelet magasságában található. A négy karakter közül bármelyiknek belebújhatunk a bőrébe, és a játék alatt bármikor átugorhatunk egy másikéba, ha a helyzet úgy hozza. A kaland természetesen négyfős multiplayerben az igazi, de egyetlen játékos is elboldogulhat a csapat irányításával – legalábbis a Core AI-programozói ezt ígérik. Hááát... ide azért nagyon komoly mesterséges intelligencia fog kelleni, nem elég, ha az AI csak a gangxta-rapperek vagy a zeneTV-műsorvezetők szintjén mozog. Ne legyünk pesszimisták, de jó, ha már most kerítünk három cimborát az őszi Project Eden-partikhoz... Mivel mindegyik karakter létfontosságú az előrejutáshoz, ha valaki elhullik, a másik három némi életerő beáldozásával feltámaszthatja a halottat. Szintén életerőbe kerül a karakterek spéci távirányítású szerkentyűinek használata. A Thief 2-re emlékeztető kamera, a távirányítású minitank és a különféle fegyverrendszerek mind új dimenziókat visznek a játék taktikai és akció-részébe. Az irányítás terén is vidám újdonságoknak lehetünk részesei. Mivel a karakter mozgását, a célzást és a first person nézet forgatását külön irányítjuk, előfordulhat az a nyakatekert helyzet, hogy előre futunk, oldalt nézünk, és közben hátrafelé lövöldözünk. Hogy mindezt ki fogja tudni úgy előadni, hogy közben nem lövi halomra a saját csapattársait, egyelőre rejtély. Mindehhez kisebb hadseregre való fegyverarzenál párosul olyan finomságokkal, mint az időlassító, időzített bombák, és mindenki kedvence, a falak között össze-vissza pattogó, totálisan irányíthatatlan energialövedékek. Az már csak a hab a tortán, hogy minden fegyver négy alternatív tüzelési móddal rendelkezik – hát ember legyen a talpán, aki sikeresen elirányítja ezt a szerencsétlen kommandót...

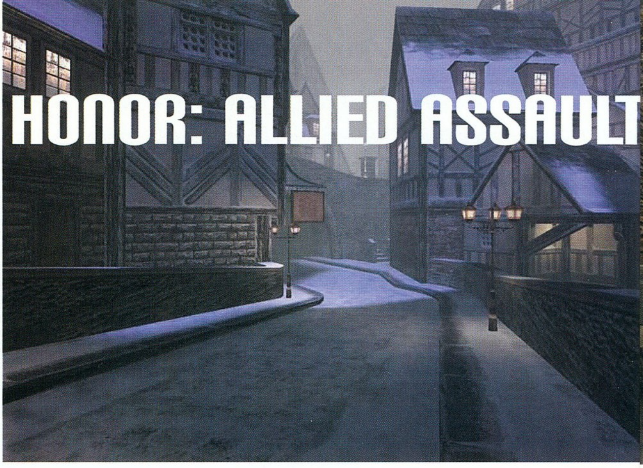
Bár a játékmenetben számos érdekes újítás van (már maga a stílus, a többszemélyes kooperatív kaland/akció ötlete is figyelemre méltó), valószínűleg a kivitelezés az, ami a legtöbb érdeklődőt vonzza a Project Edenhez. A játékot vadi új, belső Core-fejlesztésű grafikus engine mozgatja, és az előzetesek alapján egészen a nagy port kavart tokiói GeForce3-Doom3 bemutatóig egyöntetű volt a vélemény a neten, hogy ez a leglátványosabb dolog, amit ma egy PC képes produkálni. A fejlesztés párhuzamosan folyik PC-re és PS2-re, és a két verzió grafikája apró kivételektől eltekintve (bumpmapping itt, extra effektek ott) teljesen ugyanaz lesz. Tanult kollégáinknak a GameSpotnál sikerült bekommandózniuk a Core főhadiszállására, és rátekinteni egy félig-meddig működő verzióra. A srácok teljesen el voltak ájulva a látványtól, a szintek nagyságától és kidolgozottságától, meg az egész atmoszférájától – pedig az ilyesmi igazán nem szokásuk. (A sztoriról viszont nekik sem árultak el többet, hahaha...!) Mindenesetre, amit várhatunk, az elképesztő grafikával megáldott, multiplayer System Shock-szerűség jó sok lövöldözéssel és csapatmunkára építő fejtörőkkel. Amitől félhetünk, az a mesterséges intelligencia és az irányítás... Ha az Edennél nagyságrendekkel egyszerűbb Onit sikerült a lehetetlen kezeléssel tönkrevágni, jogos a félsz, hogy a Core hogyan fogja ezt megoldani... De ne parázzunk feleslegesen előre, inkább drukkoljunk, hogy a Project Eden sikeres lesz, különben a Core mehet vissza újabb öt évig Tomb Raider-folytatásokat gyártani...

Hancu





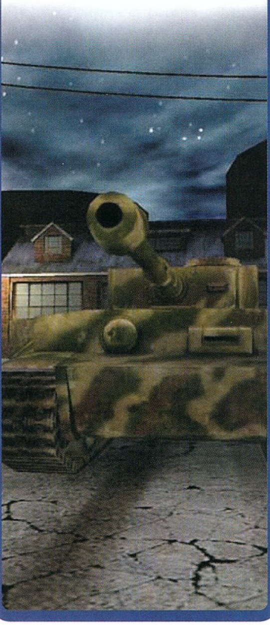
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



StartBox

Fejlesztő: 2015
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. vége
Web: www.ea.com

Ritkaságszámba megy az olyan Playstation átirat, amely után felcsillanó szemekkel, nyálcsorgatva áhítoznánk, főleg akkor, ha FPS-ről van szó. Ráadásul általában ez fordítva szokott történni, eredeti PC-s programokat konvertálnak gyengécske utánzatokká. A Medal of Honor: Allied Assault kivétel lesz, két sikeres Playstation rész után most PC-n is bemutatkozhat, és biztosan felborzolja az FPS rajongók idegeit, ha minden igaz, még az idén...



RYAN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE PC-RE?

Német katonák, korhű fegyverek és Q3 engine. Ki ne harapna rá azonnal ezekre a jellemzőkre, főleg miután szemét rábiggyeszti eme két, oldalunkon fellelhető képkockára? Valószínűleg mindenki, ezért engedjétek meg, hogy rövid információval szolgáljunk nektek a készülő projectről. A játékot a 2015 névre keresztelt csapat fejleszti. Nevük nem véletlenül lehet semmitmondó számotokra, egyetlen általunk is ismert munkájuk a Wages of Sin című kiegészítő, amelyről alig írtunk. Mostanra viszont alaposan kinőtték magukat, szép csendben meglapultak, egészen mostanáig, amikor már egy évnyi fejlesztés áll készülő játékuk mögött. Ez idő alatt olyan személyek segédkeztek a készülésben, mint Dale Dye nyugalmazott százados, aki a „Ryan közlegény megmentése" című Spielberg gyöngyszem forgatásakor látta el információkkal Tom Hankset, Tom Sizemore-t, Matt Damont és a többieket. Egyébként Spielberg többszörös díjnyertes munkája mély nyomokat hagyott a fejlesztőkben – az Allied Assault és a film között rengeteg párhuzamot fedezhetünk fel. Ez nem véletlen, hiszen az első, kezdetleges pályát még maga Spielberg is megcsodálhatta, amely felettébb elnyerte tetszését, s áldását adta a projectre.

A példa kedvéért most szeretnék pár ilyen hasonlatosságot megemlíteni – csakis azért, hogy könnyebben magatok elé tudjátok képzelni a várható eseményeket. Ugye mindenki emlékszik még a film első jelentére, az Omaha Beach-i partraszállásra? Biztosra vehető információk szerint a játék is tartalmazni fogja ezt a jelenet: ahogy a homokban, szörnyű halálvihar közepette kell elverekednünk magunkat a szögesdrótig, amelyet bangalore torpedóval felrobbanthatunk. Persze mindezt hasonló füstben és erős gépágyútűzben, mint ahogyan azt a moziban már megismerhettünk. Vagy esetleg arra az ominózus pillanatra, amikor az amerikai katona, Jackson közlegény elintézi a német mesterlövészt az óratoronyban. Ezt a romos, szétlőtt környéket a pályatervezőknek félelmetesen hasonló módon sikerült „lemásolniuk". De ezen kívül használhatunk zokniba csomagolt tapadós bombákat (sticky bomb) – ame-

lyekkel a tankokat intézték el –, hidakat védhetünk, túszokat szabadíthatunk ki, illetve rengeteg egyéb, izgalmasnál izgalmasabb feladat vár majd ránk, hasonlók, mint amilyeneket háborús filmekben láthattunk.

Mindezeket a megbízatásokat közel húsz küldetésen át kell teljesítnünk, amelyek végeztével, sikerességünk mértékben – pl. megmaradt életerőnk száma, vagy különlegesen végrehajtott feladatok – kitüntetésekhez jutunk (talán innen is a Medal of Honor cím). A történet szerint Észak-Afrikából indulunk, Franciaországon át, Londonon keresztül egészen Berlinig várnak majd ránk a náci katonák és harckocsik. Wehrmacht mesterlövészek, SS és gestapó tisztek, Stukák, Tigristankok, összesen több mint 19 ellenfél fogad majd bennünket, akiket (és amelyeket) amerikai és német fegyverekkel takaríthatunk el utunkból. Ezek közt olyan, mostanra már antiknak nevezhető darabok is akadnak, mint például az M1-es karabély, a Thompson géppuska, a Mauser KAR 98K, vagy a jó öreg Panzerschreck. Szám szerint közel 24 típus – egyszóval bőven lesz mivel hadakozni az izgalmasnak ígérkező ember-szimuláció alatt.

TECHNOLÓGIAI MELLKASDÖNGETÉS

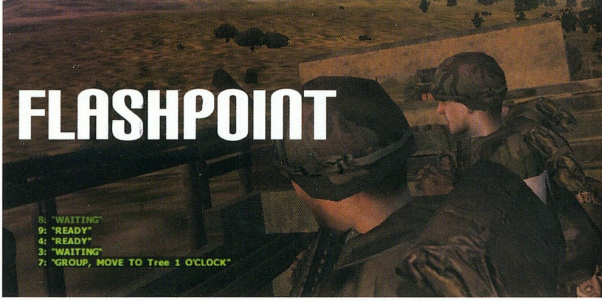
Mivel az EA már elkönyvelhetett magának egy gyönyörűre sikeredett Quake III motoros játékot (Alice), ezért ismételten ezt a bevált hajtóművet választották készülő FPS-ük mozgatórugójának. A képeket látva meg kell hagyni, jól döntöttek, és büszkék lehetnek mindarra, amit idáig sikerült kipasszírozni John alapokat teremtő munkájából. Elsőként a messzemenőkig aprólékosan kidolgozott játékos-modellek voltak azok, amelyekre mindenki felkapta a fejét. Mint ahogyan azt már említettem, közel húsz különböző „fajtájú" ellenséges katonával találkozhatunk a játék alatt. Ezek mindegyike nemcsak hogy egyedi textúrákkal felöltöztetett példány lesz, de olyannyira nagy odafigyeléssel készítik őket, hogy még ujjaikat és arccsontjaikat is képesek lesznek külön-külön mozgatni – ez utóbbi tény talán a 3D-s modellezők számára sejtet valamit (alapos csontozás).

De mindez még semmi ahhoz képest, ahogyan a fiúk a tájat, illetve a nyitott tereken burjánzó növényzetet számítógépre varázsolták. Játék közben olyan érzetünk támadhat, mintha valami GeForce-os technológiai demót vizslatnánk: fák lengedeztetik lombjaikat, amelyeken még a leveket is egyenként megszámolhatjuk. Mindez persze elsőre enyhe túlzásnak hangozhat, de szerencsére a képek és a beszámolók egybehangzóan igazolják e tényeket. Az egyéb vizuális hatásokkal együtt - mint mondjuk a felhőkön átsütő, szemünket elvakító napsütés - az egész egyszerűen briliánsan fog mutatni képernyőnkön. Ezek után biztosak vagyunk, hogy még ha más téren nem is, de a látványt illetően a program átütő sikerre számíthat.

Természetesen többszereplős játékmódot is terveznek az Allied Assaultba. Az előzetes tervek szerint a dobozos szoftver négy deathmatch, és két kooperatív pályát fog tartalmazni, amelyeket az ismert és megszokott módon nyüstölhetünk: interneten és helyi hálózatra láncolva. Reméljük, hogy a fent leírtak elolvasása után már Ti is téptetek egy jegyet, s beálltatok a várakozók sorába. Feltehetően a közelgő E3 kiállításon sokkal többet meg fogunk tudni a projectről, s hazatérve – persze, csak akkor, ha jók lesztek – új képekkel és animációval fogunk kedveskedni minden Quakernek és világháborús játékkedvelőnek.

Chris
chris@vogel.hu

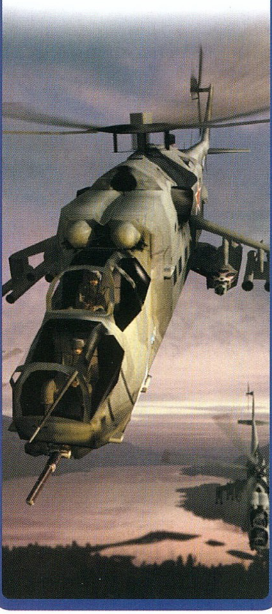
OPERATION FLASHPOINT



StartBox

Fejlesztő: Bohemia Interactive
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2001. május

Hallottatok már a készülő Team Fortress 2-ről? Esetleg a Halóról? Ha azt mondom, Venom, akkor felkapjátok a fejeteket, vagy - hasonló módon, mint a többi név hallatán -, csupán lemondóan sóhajtotok egyet, mert lassan már úgy érzitek, hogy soha nem kerülnek futószalagra ezek a várva-várt álomprogramjaitok? Nos, úgy tűnik, hogy végre meglátam a fényt az alagút végén - eljött a mi időnk! Ideje összegyúrni legkedvesebb vágyaitokat, s mindazt, amit valaha elképzeltetek, szorozzátok meg kettővel. Az eredmény pedig nem más, mint a fent olvasható cím. Taktikai shooterkedvelők figyelem: a király hazatér!



Már közel három éve töretlen sikerrel aratja a babérokat internetes és hálózati partik gépein a Half-Life ingyenes kiegészítője, a Counter-Strike. Számomra mindig is kedvelt játék volt, de valljuk be: grafikai kivitelezése felett már igencsak elszállt idő. Korántsem tündököl oly fényesen, mint annak idején, s személy szerint én úgy érzem, hogy eljött a változás ideje. Mind ez ideig viszont egyetlen vetélytársa sem akadt. Idén májusban viszont – egy prágai illetőségű cég akoljában, amelynek neve egyszerűen csak Bohemia Interactive – megszületik a „kis Jézus". Hogy miért is áradozom oly nagy lelkesedéssel, hogy majdhognem lefolyok a lapról? Az indokom egyszerű: mert tényleg olyan nagyszerű játékról regélek – megint.

„SZABADSÁG, SZERETEM"

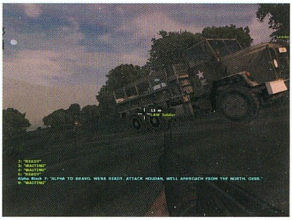
A lényegre térve – hogyha eddig még nem lenne egészen világos mindenki számára – a Flashpoint taktikai elemekkel (alaposan) agyontűzdelt FPS. Rendelkezik egy- és többszereplős játékmóddal is, ami miatt nemcsak, hogy közkedveltté válhat mindenki számára, de kis szerencsével felválthatja a CS-t is. A történet szerint a 80-as évek közepén, négy évvel a peresztrojka előtt járunk. A játékteret három – a valóságban nem létező - sziget biztosítja számunkra, ezek mindegyikét kedvünk szerint begyalogolhatjuk, vagy bármilyen járművel átutazhatjuk. Itt minden lehetséges, szinte mindent megtehetünk. Ha gondoljuk, elmehetünk a táblákat követve a szomszédos faluba kenyérért – előbb persze nem árt megnézni, hogy hány kilométerre is fekszik az a bizonyos település -, majd a hazaúton távcsöves puskánkkal fejbe lőhetjük Jurijt és Szergejt a domboldalról. Persze ne csodálkozzunk, ha ezután hazáig kerget majd minket egy T-80-as tank, de ez már csak így megy, ha az ember vérszomjas NATO katona. Ha pedig eközben ránk esteledik, s elered az eső, akkor jobban teszi az ember, ha az úton marad, mert térképünkről ugyanúgy kell tájékozódnunk, mintha most – újságolvasás mellett - kellene azt megtennünk: tájolóval, iránytűvel, vagy esetleg keresgélhetjük a fa tövében megbúvó mohát.

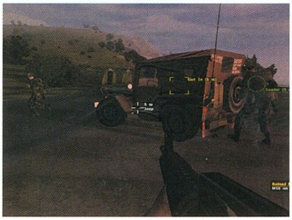
ÚTON HAZAFELÉ 8.

Egészen a Flashpoint megszületéséig még nem láthattunk olyan programot, amelyben járműveket vezethettünk volna. Jó-jó, akadtak gyenge próbálkozások, de ez... Ezúttal több, mint harminc jármű várja hogy kipróbáljuk. Akadnak köztük amerikai és szovjet tankok, szállító és harci helikopterek, teherautók, légelhárító ütegek, de még az enyhített urániumköpenyes lövedékekkel szemetelő A-10-es varacskos disznó is. Szinte minden olyan jármű, amelyik a 80-as években katonai célokat szolgált. És ezekbe mind-mind beleülhetünk, vezethetjük őket, vagy egyszerű utasként elfoglalhatjuk helyünket bennük – amíg társainkkal együtt a célterület felett kiszórnak minket. A bohém fiúk természetesen legapróbb részletekbe menően odafigyeltek arra, hogy ezek mindegyike a legéletszerűbb képet nyújtsa elénk. Irányításuk, repülési és közlekedési modelljük, de még a pilótakabinok grafikai kivitelezése is felettébb élethűre sikeredett.

De sajnos most azt kell, hogy mondjam, kedvcsinálónak legyen elég ennyi. Jól tudom, hogy a kiéhezett közönségnek mindez, amit most papírra vetettünk holmi kevés, de megnyugtatásképpen közlöm, hogy hamarosan itt a nyár – ki gondolta volna? :). A „megváltó" május végére biztosan a boltokba kerül, de addig is gyakoroljatok a nemsokára megjelenő demóval. Ja, igen, és persze olvassátok el a következő három oldalunkon található interjút is!

Chris
chris@vogel.hu





OPERATION FLASHPOINT INTERJÚ

Hosszú ideje figyelemmel kísértük a cseh székhelyű Bohemia Interactive fejlesztőcsapatának készülő – mondanunk sem kell, hogy fergetegesnek ígérkező – játékát, a Flashpointot. Minden fellelhető információt magunkba szívtunk a programmal kapcsolatban, de némely telhetetlen szerkesztőnek mindez kevés volt. Ezért inkább fogtuk magunkat, felpakoltunk egy napra való hidegélelmet, telitankoltunk, és nekivágtunk a vadregényes Csehországnak, hogy felkeressük Marek Spanelt, akitől még többet megtudhatunk várva-várt akciójátékukról – s nem utolsó sorban kipróbálhatjuk azt.

PC GURU: Először is szeretnénk megköszönni, hogy a hamarosan bekövetkező kiadást megelőző hajtásban fogadtok minket. Hadd kérdezzem meg, hol, s mikor játszódnak a Flashpoint eseményei?

Marek: A Flashpoint történetei a hidegháború idején, úgy a 80-as évek derekán zajlanak. Ekkor még Gorbacsov volt a Szovjetunió elnöke, s szép békében éltek a vasfüggöny mögött. De egyszer csak – és innentől kezdve a sztori szerencsére fikcióvá alakul – egyik ezredese személyes hadüzenetet intéz a nyugatnak, s befészkeli magát erre a szigetrendszerre. És bla, bla, bla… :)

Azért választottuk ezt az időpontot, mert a második világháború hadi arzenálját kevésnek, a modernet pedig túl soknak tartottuk. Nem akartunk se „ódivatú", se futurisztikus – még, vagy már alig létező – fegyvereket vagy járműveket beletenni programunkba. A helyszín pedig egy kitalált, három részből álló, egyenként 100 négyzetkilométernyi szovjet szigetrendszer. Mindezt bármikor bebarangolhatjuk; amint láthatod – ekkor Marek a falon lévő térképekre mutatott –, városokkal, erdőkkel borított hatalmas területek.

PC GURU: Hogy érted azt, hogy bármikor bebarangolhatunk? Csak nem arra gondolsz, hogy valós időben nekivághatunk a közeli erdőnek? Hogyan tájékozódunk ekkora világban, mi történik, ha eltévedünk?

Marek: A küldetések általában kisebb területekre koncentrálódnak, de ha tegyük fel, lelövik azt a csapatszállító helikoptert, amelyikben utazol, és túléled a szerencsétlenséget, akkor gyalogszerrel kell tovább folytatnod az utat. Vagy netán fának ütközöl, s összetöröd a jeepedet…

Egyébként pedig két játékmódban indíthatjuk a programot. Cadet a kezdőknek, illetve a Veteran a haladóknak. Ha az elsőt választjuk, akkor a képernyőn gyakran megjelenik egy sárgaszínű négyzet, amelyet nem árt követnünk. Ez alaposan megkönnyíti a játékot, ezért személy szerint én a második módot preferálom. Ebben minden úgy történik, mint a valóságban. Térképre, iránytűre és látásra kell támaszkodnunk. Persze az előbb említett papírlapon nincs feltüntetve, a „Te most épp itt állsz" feliratú nagy X, ezért érdemes a főutakon maradni. Előbb, vagy utóbb várostáblák fogják jelezni, hogy honnan, hova juthatsz. Ha esetleg besötétedik, akkor persze sokkal nagyobb bajban vagy, hiszen a látótávolság jelentősen csökken – ekkor Marek valamiféle csalással felgyorsította az időt.

Nézd csak meg, most szinte semmit se látni. De szerencsénk van, hiszen tiszta az ég, és a csillagok alapján is tájékozódhatunk. Ott van például a Göncöl szekér, amott pedig a Sarkcsillag.

PC GURU: Huh! Tudtuk, hogy életszerűségre törekedtek, de ezt… :) Jól veszem észre, hogy az árnyékom is úgy vetődött, ahogyan a nap járt az égen? Nem mondanál valamit a grafikai motorról?

Marek: Amint látod, saját fejlesztésű engine-t készítettünk a Flashpointhoz. Természetesen minden tárgy és játékos árnyékot vet, de amire a legbüszkébbek vagyunk az az, hogy bármeddig elláthatunk a tájon. Főleg, ha van nálunk messzelátó.

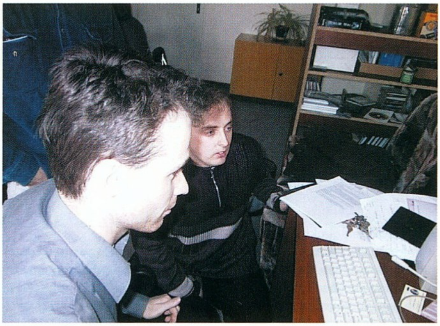
PC GURU: Rengeteg fegyverről, s legalább ugyanannyi járműről hallottunk már. Hogyan használhatjuk ezeket a játékban?

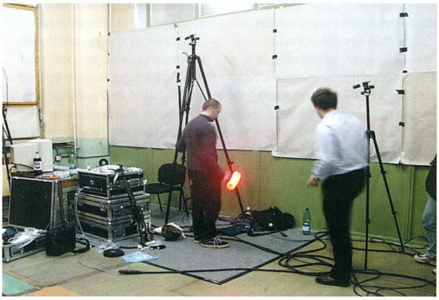
Marek: Igen, valóban, harmincnál is több járműbe szállhatunk be. Szovjet és Nato felszereléseket, illetve közlekedő eszközöket lehet igénybe venni. Csupán arra kell figyelni, hogy minden jármű irányításához több ember szükséges. Itt van például ez az M1-es tank, amelynek a legénysége négy, a szovjet megfelelőjéé pedig – ha jól emlékszem – három fő. Ahhoz, hogy elvezess egy ilyen monstrumot, nem szükséges senki más, csupán a pilóta, de nem árt, ha például egy tüzér is helyet kap a harckocsiban. Most például egyszerűen beleülök, s körbenézek bent. Vagy bármikor átvehetem a háromfős személyzet egyikének szerepét, esetleg kinézhetek a tetőablakon.

De itt van például ez a Cobra típusú amerikai helikopter. Ez kétszemélyes gép, pilóta és lövész kell a működtetéséhez. Most megparancsolom ennek a katonának, hogy szálljon be, s legyen a tüzér, én pedig beülök pilótának. Felszállok, s oda repülök, ahova csak akarok. Ha pedig el szeretnék intézni valakit, csupán annyi a dolgom, hogy társamnak parancsokat osztogatok a bal egérgombbal. Hopp, itt egy konvoj… – Marek alacsonyra repült, s megpróbálta elintézni a teherautókat, amelyek azonnal szétszóródtak, és letértek az útról.

PC GURU: Mennyire jelenthet gondot a játékosnak elvezetni ezeket a gépeket?

Marek: Semennyire. Mindent ugyanazokkal a billentyűkkel ve-





zérelhetünk, de nem árt, ha karakterünk személyiségét úgy alakítjuk ki, hogy az passzoljon a szívünkhöz legközelebb álló életmódhoz. Tehát induláskor választhatunk, hogy mire „szakosodjunk"; lehetünk pilóta, mesterlövész vagy akár egyszerű katona is.

PC GURU: Az előbb mintha azt láttam volna, hogy a teherautók vezetői nem könnyítették meg a dolgod. Ennyire okos a gép?

Marek: Okos? Nos igen, mint a valós életben. Most például kilőttem az első kocsit, de pár katona a teherautóról életben maradt, s bevetette magát a közeli erdőbe. Ott rohannak, viszont már nem sokáig :). De inkább mutatok valami mást, ha az AI-re vagy kíváncsi – ekkor betöltésre került a beépített küldetésszerkesztő, s 4-5 fegyveres és egy szovjet Kraz teherautó hamarjában a pályára került.

Ha én vagyok a parancsnok – most például –, akkor ezt a kis szakaszt én irányítom. Az F1-F12 billentyűk segítségével választhatom ki embereimet. Így könnyedén utasíthatom őket arra, hogy például szálljanak fel a járműre, vagy kövessenek. Hasonló rendszer, mint mondjuk a BattleZone-ban. Ez alkalommal nem akarok sofőr lenni, ezért pár emberrel együtt felülök a platóra. A térképen kijelölöm, hogy merre vegyük az irányt, s máris elindulunk a legrövidebb úton. Persze nem a fákon át, hanem a gép előre kiszámolja a legideálisabb és legbiztonságosabb (!) útvonalat, s így a fő- vagy mellékutakon eljut bárhová.

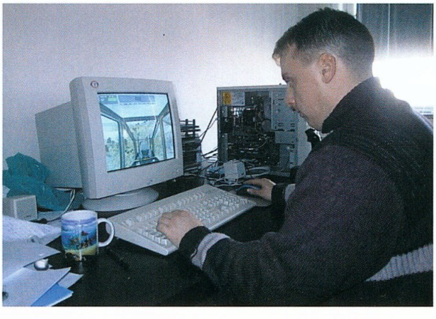
Ha pedig az embereimmel gyalog közlekedünk, akkor azok ugyanúgy tájékozódnak, mint jómagam: a sötétben nehezen látnak, de jobban hallanak, nappal pedig épp fordítva. Könnyen előfordulhat az is, hogy elveszíted őket az éjszakában, ha netán nincs éjjellátó berendezésük. Egyszóval a számítógép által irányított játékos nagyon intelligens megoldásokra képes, mindenre, amire Te is.

PC GURU: Milyen egyéb szállítóeszközöket üdvözölhetünk még a Flashpointban?

Marek: A gépjárműveken kívül még csapatszállító helikopterek segítik a gyors közlekedést a hatalmas szigeteken. A NATO erők esetében a Blackhawk, a Szovjetékben pedig a MI-17-es. Várhatóan irányíthatatlan ejtőernyővel és egyszerű kiugrássokkal távozhatunk ezekből a madarakból. Viszont vigyázni kell az ugrándozással, mert ha túlságosan nagy magasságból távozunk, a lábunk könnyen megsérülhet, s biceghetünk az első orvosig. Egyébként képesek lehetünk tüzelni is azokból a járművekből, amelyek felfüggesztett gépágyúkkal rendelkeznek. De csak azokból.

PC GURU: És a fegyverek?

Marek: Ja, igen, majd elfelejtettem! Az arzenál óriási, és persze mindent felvehetünk a földről, bármit használhatunk. Most csak egy M-16-os gépkarabélyom van, de ha netán kifogyok a munícióból, akkor egyszerűen felszedem a halott katona fegyverét, és azt teszem a vállamra. Nem mindegyiknek egyszerű a használata, de azért bele lehet jönni. Természetesen, ha épp futsz, akkor sokkal pontatlanabbul működnek, mint ha lehasalsz. Egyébként tüzelhetsz – és persze játszhatsz – külső (harmadik személyű), vagy belső nézetből, ahogy számodra a legkedvesebb. Lőni például úgy a legéletszerűbb, amikor csak a fegyvered célzótüskéjére hagyatkozol. No, és persze itt vannak az orvlövészek: a Szovjetek a Dragunovval, a NATO katonák pedig annak amerikai megfelelőjével.



PC GURU: Én úgy vettem észre, hogy legtöbben – most a többjátékos módra gondolok – ez utóbbi fegyvertípust, illetve karakterosztályt kedvelik a leginkább. Például a Delta Force Land Warriorban szinte mást sem láttam, csak puffogtató, távcsöves puskás mesterlövészeket. Nem gondolod, hogy túlságosan erősek lehetnek ezek a karakterek?

Marek: Igen, ez gyakori kérdés, de a válasz mindig ugyanaz: Nem. Mégpedig azért, mert nem könnyű célozni ezekkel a fegyverekkel. Megmutatom. Most ide lerakok egy őrjáratot, magamat pe-

dig felhelyezem a közeli domb tetéjére. Az álcagúnyám persze segít, hogy beleolvadjak a tájba, de nézd csak, milyen nehéz leszedni bárkit is. Ugyanis a ballisztikus erők hatnak a lövedékekre, és tüzeléskor a fegyver keményen visszaránt. Ha pedig az ellenfél cikkcakkban futkározik, szinte lehetetlen eltalálni. Hopp, mostanra észre is vettek – már halott is vagyok. Ráadásul mit kezd egyetlen orvlövész egy T-80-as tankkal? Semmi esélye nem lenne…

PC GURU: Ez igaz lehet. :) De tegyük fel, kiszedhetek vele egy helikopterpilótát?

Marek: Az amerikai Cobrából igen, de például a szovjet MI-24-es Hindből nem, mivel ez utóbbi rendkívül vastag páncélzattal rendelkezik. Még a szélvédője is golyóbiztos.

PC GURU: Látom, mindenre odafigyeltek. :) Mindez hogyan fog működni a többjátékos módban?

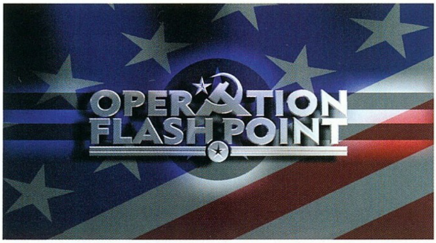
Marek: Jelenleg folyamatosan teszteljük a programot, hatalmas partikat szervezünk egymás közt, de csak helyi hálózatra kötve. Interneten is kipróbáltuk már, de hasonló események történtek, mint az előbb említett Land Warriorban: néha a lelőtt játékosok igen nehezen akartak meghalni – feltehetően a lassú kapcsolat miatt. De mindenkit megnyugtatunk, hogy dolgozunk a játék e részén, s valódi háborúszimulációval várjuk majd a rajongóinkat.

Lesznek deathmatch és kooperatív játékmódok, illetve egy különlegesebb, amelyet ketten kell játszani. Ebben mindkét fél kap például 2 tankot, 1 helikoptert és 8 számítógépes játékost – amit beállítanak maguknak a szerkesztőben – és taktikai akciójátékká varázsolhatják a Flashpointot. Mindez nem hagyományos többjátékos mód lesz, hiszen nincsenek pályák, mint mondjuk a Quake-ben. Csupán egyetlen sziget, ahol a szerver tulajdonosának kell a szabályokat megalkotnia, a járműveket és a személyeket elhelyeznie.

A kiadónk, a Codemasters az Insane-nel sikeresen beindította a saját internetes hálózatrendszerét, ahova feltehetően mindenkinek csatlakoznia kell majd.

PC GURU: Számíthatunk esetleg valami ladder-rendszerre, mint például a Diablo 2-ben?

Marek: Nem-nem, egyelőre biztosan nem. De ki tudja, talán a jövőben minden kívánság és kérés teljesül. Esetleg decemberre elkészülünk ezzel a lehetőséggel is, de most inkább csak szeretnénk befejezni a programot.

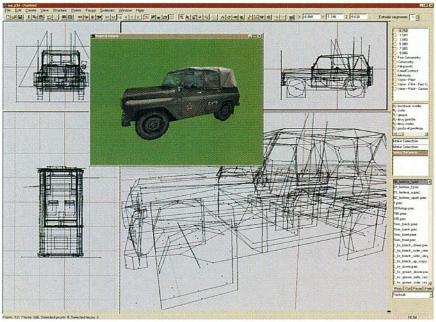


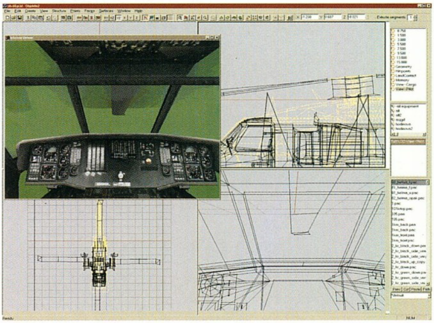
PC GURU: Lenne még kérdésünk bőven, de a végére érve már csak erre tudok gondolni: mikor próbálhatom ki a végleges verziót, vagy esetleg lesz-e valamikor a közeljövőben demó?

Marek: A játék jelenlegi készültségi állapota 85%. Úgy néz ki, hogy május végén kerül forgalomba. Az egyjátékos demó pedig szinte teljesen kész. Előfordulhat, hogy akár már most, a hétvégén, esetleg két-három hét múlva le lehet tölteni az internetről.

PC GURU: Nagyon szépen köszönjük a válaszokat! Sok sikert kívánunk a jövőben!

Chris
chris@vogel.hu





WORLD WAR II ONLINE

StartBox

Fejlesztő: Cornered Rat
Kiadó: Strategy First
Web: www.wwiionline.com

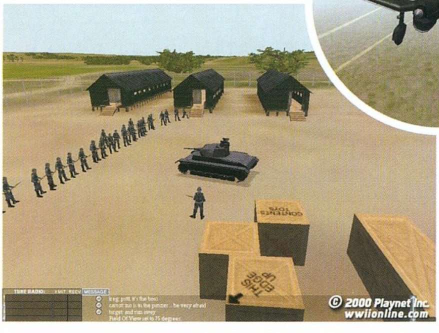
Ha az ember megkérdezi valamelyik, a játékszakmában legalább könyékig, de inkább nyakig benne levő, jól tájékozott embert, hogy miben van mostanában nagy pénz és perspektíva, nagy valószínűséggel egyetlen szót fog válaszként kapni: MMOLG. Nem, ez nem klingon nyelvű indulatszó, hanem elmés rövidítés, mely anynyit tesz: Massively Multiplayer Online Gaming. Csak hogy tisztább legyen a kép: Ultima Online, EverQuest, Battle.Net, Utopia, Star Wars Galaxies, Final Fantasy XI... impozáns névsor, és óhatatlanul is azt juttatja az ember eszébe: „a francba, erről is lekéstem, itt már nem lehet nagyot villantani". Való igaz, ebből a konkurenciából kitűnni olyan nagyságrendű feladatnak tűnik, mint mondjuk APEH-ellenőrként népszerűségi versenyt nyerni. A texasi illetőségű Cornered Rat nevű brigádot azonban ez mit sem zavarta (na ja, nem ismerik a mi APEH-ellenőreinket...), amikor azt mondták: online játék? Piha! Ide nekünk az összeset, és mi megcsináljuk mind egyben!

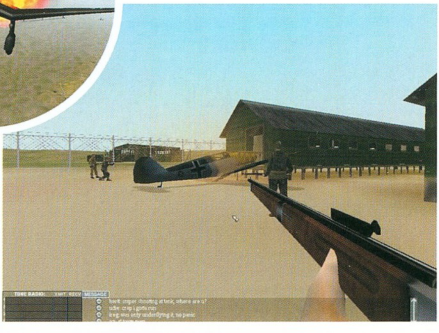
Ha azt mondom, online játék, mindenki egy-egy játékkategóriára gondol: online RPG, online szimulátor, online akció vagy stratégia... A WWIIOL ennél jóval több lesz, azaz ez mind egyszerre. Gondoljuk csak végig, mit lehet egy második világháborús játékba beletenni: repülőgép-, hajó- és tankszimulátort, stratégiai játékot, illetve Counter-Strike szerű taktikai first person shootert. A Cornered Rat fejlesztői különkülön megírták ezeket a játékokat, majd építettek köré egy RPG-rendszert, amelyben szabadon váltogathatunk a „fegyvernemek" között. Ha bejelentkezünk a játékba, 27 karrier közül választhatunk: ez kilenc játszható országot, és azon belül a földi, vízi és légi hadviselést jelenti. A kasztunknak megfelelő küldetésekben vehetünk részt, természetesen más hús-vér játékosok által irányított katonák mellett és ellen. A játék alszimulátorai között viszont szabad az átjárás! Ha például pilótával játszunk, találatot kap a gépünk, és katapultálunk, megeshet, hogy olyan terepen érünk földet, ahol éppen vidám tankcsata dúl!

Ha jól teljesítünk a küldetésekben, egyre jobb fegyvereket és járműveket bíznak ránk - de a rangbéli emelkedés ennél jóval többet jelent. A háborút irányító vezérkar ugyanis a legmagasabb szintű játékosokból áll, ahogy az alacsonyabb rangú tiszteket is játékosok alakítják! Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a legtápосabbak kupaktanácsa kiadja a parancsot: „Meg kell állítani a német előretörést Párizs felé!". Az alacsonyabb szintű vezérkar ezt lebontja kisebb feladatokra, pl. „Építsünk ki állásokat a Somme hídjainál". A legalacsonyabb szinten a tisztek ebből konkrét bevetéseket gyártanak: „Robbantsuk fel a hidat Dinant-nál". Ezekben a bevetésekben vesznek aztán részt az egyszeri közlegények földön-vízen-levegőben, a kasztjuknak megfelelően. Ha valakinek a karaktere odavész a csatában, az sem olyan nagy baj, csak XP-veszteséggel jár, és a következő bevetésen újra harcba szállhat. Ez persze nem túl reális, de szépen is néznénk ki, ha havi tíz dolcsiért az első bevetésen lelőnének, aztán viszlát világ... Mivel a legmagasabb szintű stratégiai döntéseket is a játékosok hozzák, nincsen semmi előre meghatározva a háborúban. Ha a szövetségesek nagyon jól játszanak, előfordulhat, hogy csuklóból visszaverik a blitzkrieget, de ha a németek a jobbak, megnyerhetik az angliai légi csatát, vagy akár az egész háborút is! A játék tíz hadszíntéren zajlik, ami egyenként kb. 7-800 000 négyzetkilométernyi lemodellezett területet és tízezer aktív játékost jelent. Ezek között nincs átjárás, tehát ha valaki Észak-Afrikába ment egy kiadós Rommel-takarításra, nem ugorhat át másnap Pearl Harbort bombázni - csak ha megveszi a Pacific kiegészítőt... Tíz hadszíntér, darabja 40 zöldhasú, továbbá havi tíz a Playnet.comnak (a WWIIOL exkluzív szervere), van itt üzleti érzék...

A játék először megjelenő hadszínterének, a nyugati frontot prezentáló WWII Online: Blitzkriegnek most zajlik a bétatesztelése csekély ötezer teszterrel, s ha minden jól megy, ez meg is jelenik idén nyáron, aztán negyedévente jön egy-egy újabb hadszíntér, illetve egy-egy ingyenes kiegészítő a már meglevőkhöz (az első ilyen pár idén ősszel a Blitzkrieghez a vízi hadviselés, illetve az észak-afrikai hadszíntér lesz), ebből kiszámolható, hogy a világháború teljes pompájában 2003 őszére fog kibontakozni. Maga a játék pedig végtelen, hiszen ha valamelyik fél győzne, az óra azonnal visszaugrik '39-re, és a vesztes fél kap egy újabb esélyt... Ha a fejlesztő ígéreteiből csak a fele összejön, azt hiszem, az online játékok új generációjának atyját tisztelhetjük majd a WWII Online-ban. Rajtam nem fog múlni: úgy áttörünk a Don-kanyarnál, hogy olyat még nem látott a világ...!

Hancu





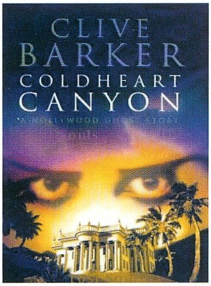
EARTHQUAKE
A legnagyobb
számítógépes party!
Időpont: 2001 április 27-29
Információk: www.earthquake.hu, 20/3682284
PC GURU
Logitech
intel inside
3com
Computer Márkabolt
Modern Media
SENORG

A KORBÁCSTÓL AZ UNDYINGIG

CLIVE BARKERRŐL

„Azt fogják mondani, ártatlan vért ontottam, de hát mire való a vér, ha nem arra, hogy kiontsuk." *(Kampókéz)*

A modern horror triumvirátusának (King, Straub és Barker) tagjaként, továbbá a dark fantasy műfaj atyaúristeneként tisztelt Clive Barker 1952-ben látta meg a napvilágot a Liverpool melletti



Penny Lanesben. A Liverpooli Egyetem angol-irodalom és filozófia szakán koptatta a padokat, amikor először figyeltek fel az ifjú titán rövid novelláinak szokatlan, formabontó világára. Az egyetemen verbuválódott színjátszó csoport rendezőjeként saját, erotikát és sötét titkokat felvonultató, rövid darabjaival igyekezett a reflektorfénybe kerülni. Megjelent novelláinak három gyűjteménye is (Book of Blood 1-3), a megérdemelt hírnév azonban még váratott magára a szigetországban. Húszas éveinek végén, a The Damnation Game (Kárhozat) című első regénye hozta meg a várva várt áttörést, elsősorban a tengerentúlon. Amerika olvasóit egy csapásra megrészegítette a modern fantasy-horror, a bizarr szexualitás, a fantasztikus tájak és lények világa, „ahol minden megtörténhet, és meg is történik".

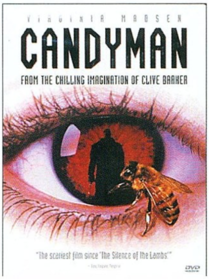
A kedvező fogadtatást követően szépen sorban jelent meg a rövidebb írásait tartalmazó Book of Blood további három kötete, melyek Amerikában már önálló életet élő könyvekként bukkantak fel: The Inhuman Condition, In the Flesh és Cabal címeken, utóbbi kis hazánkban is fellehető Az Éjszaka Gyermekei címmel. A 80-as évekre novelláit és regényeit tucatnyi nyelvre kezdték lefordítani, a kultusz stabil, mély gyökereket eresztett, Clive Barker elérkezettnek érezte az időt, hogy a filmrendezés műfajában is bizonyítson. A kiszemelt mű egyik korábbi novellája, a The Hellbound Heart volt, a végeredmény a Hellraiser (Pokolkeltő) pedig egy generáció meghatározó kultfilmjévé vált, amely még ma is fénykorát éli képregények formájában. A siker óhatatlanul folytatásokat indukált, s bár ezek elmaradnak az első rész gyomorba vágó eredetiségétől, kellemesen sötét mozik az eredeti témához jól illeszkedő látványvilággal és félelmetesen jól eltalált utalásokkal, beszólásokkal.

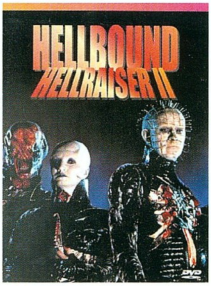
„- Jézus Krisztus!!! - Nem egészen..." *(Hellraiser)*

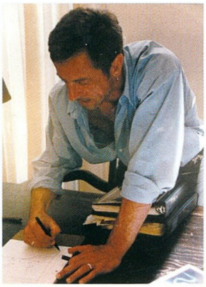
A filmvilágban történt diadalmas látogatása egészen felvillanyozta Barkert, ezért kisvártatva újabb történetét, a Cabalt ültette celluloid szalagra Nightbreed (Az Éjszaka Nemzetsége) címmel. A film fogadtatása ezúttal meglehetősen vegyesre sikeredett, így kis időre ismét az írógép felé fordította a művészt. Megszületett a Weaveworld (Korbács), a mű, amelyet azóta is a legjobbjaként tartanak nyilván világszerte, és amely Magyarországon Puszta Dóra nívós fordításának köszönhetően új hívek ezreit toborozta. A Korbács végigcsapott a Földgolyón, és akit elért, azt nem hagyta vélemény nélkül. Többek közt magát a szakmát sem: a regény World Fantasy díjat nyert, az akkorra már jócskán ismert Stephen King pedig első döbbenete után csak annyit tudott hozzáfűzni a könyvhöz: „Barker bizony fölöttünk áll, jó magasan.". Beindult a szekér, megjelent a The Great and Secret Show (Hírvivő – A Tudás első könyve). Egyre másra bukkantak fel művészek Barker ihlette alkotásaikkal, de Barker rövid írásai közül is jelent meg néhány grafikus feldolgozásban (Tapping the Vein, Illustrator 1-2), sőt, illusztrált gyermekmeséje, a Thief of Always megjelenése is ez időre tehető. Epikus fantasy regény, az Imajica következett, majd a Marvel megbízásából egy képregény, a Razorline kerettörténete. Szieszta-képpen az író ismét a mozgókép felé fordult, elvállalta kisregénye, a Forbidden produceri tisztjét. A film végül Candyman (Kampókéz) címmel került a mozikba és a köztudatba. A siker és az Amerikában oly divatos kötelező folytatás természetesen most sem maradhatott el. A Candyman 2 elkapkodott, rossz elgondolásnak bizonyult csakúgy, mint a valamivel később megjelent Lord of Illusion, és ezt a mozipénztárak is egyértelműen alátámasztották, a legjobb, ha e kettős kis fiaskó a feledés jótékony homályába vész. Nem így az ezután megjelent regényei, az Everville (a Tudás könyvének második kötete), a Galilee és a minden generációhoz szóló dark fantasy, a Sacrament.

Clive Barker mostanság Los Angelesben él, vállalkozó kedve továbbra is töretlen, egyszerre több kisebb-nagyobb alkotásban is benne van a keze, akad köztük a megszokott sötét tónusú regény és novella, a gyerekeket megcélzó Thief of Always animációs feldolgozása, a Korbács filmsorozat tervei, sőt még egy számítógépes játék is. Ezen kívül állandó kiállítása látható a New York-i Bess Cutler Galériában, ahol minden látogató megismerheti és megcsodálhatja e páratlan írói tehetség sajátos hangulatú világát.

Beton







UNDYING

StartBox

Fejlesztő: DreamWorks Interactive
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.ea.com

Mi történik akkor, ha az egyedi játékairól híres DreamWorks Interactive (nekik köszönhetjük a fenomenális Newerhoodot és first person shooterek között egyedülálló Trespassert) és a horror nagymesterének tartott Clive Barker összefog, és PC-s játék fejlesztésére adja a fejét? A válasz egyszerű: A DreamWorks alaposságának és a mester fantáziájának misztikummal és rettegéssel átitatott elegye, melyhez foghatóhoz eddig nem volt szerencsénk. A történetmesélés elismert alakja, Clive Barker új dimenziókat nyitott meg a First Person Shooterek világában. Megteremtett egy fordulatokkal teli világot, ahol semmi sem az, aminek látszik, ahol senkiben sem bízhatsz.

Ajtókat, ablakokat bezárni, függönyt behúzni, lámpákat lekapcsolni. Beszállás minden idők legijesztőbb hullámvasútjába, ahol minden megtörténhet, csak egyvalami nem... a nevetés

A RÉMÁLOM KEZDETÉT VESZI

Minden 1923-ban kezdődött. Patric Galloway a tudományok, a természetfeletti misztikum elkötelezett híve levelet kapott régi barátjától, Jeremiah-tól. Kettejük kapcsolata az első világháborúban kezdődött, ahol örök barátságot fogadtak egymásnak. Jeremiah volt a legidősebb az 5 testvér közül, mégis ő volt az egyetlen, aki élt. Beteges öregemberré vált, akit nyomasztott a múlt, s aki valamiért nem tudott megbirkózni testvérei halálával. Valami történt... valami misztikus... természetfeletti... valami, ami rávette Patricet, hogy meglátogassa beteg barátját... a rémálom megkezdődött!

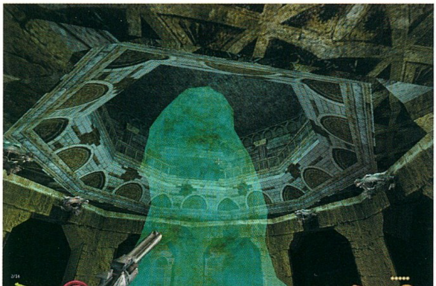
Amint megérkeztünk Jeremiah kastélyába, úrrá lesz rajtunk a félelem. Az alig hallható zörejek, hirtelen előbukkanó kísértetek különös atmoszférát teremtve félelemmel töltik meg a képernyőt. A folyosókat járva minden egyes kép gyanúsan kacsint le ránk, a falitükrök eltorzítják a valóságot, a halk suttogás az őrületbe kerget minket. Majd hirtelen csend... néma csend, amelyet hangos üvöltés követ. A Howlersek falkában támadnak ránk; okosan, csapatokba vergődve törnek életünkre, és leleményesen kihasználva a játéktér adta lehetőségeket szervezetten készülnek újabb támadásukra.

Egyszerűen félelmetes az, ami az Undyingben zajlik. Hála a pályatervezőknek és a programozóknak, az Unreal motorjának minden apró szegmensét kihasználva lélegzetelállító munka született. Az új elemek, pl.: a Monastery pályán szállingózó hópelyhek, vagy az épületekben lengedező függönyök, pókhálók igazi horrorhangulatot teremtenek, és tökéletesen visszaadják Clive Barker elképzeléseit. Mindamellett a Core Design programozói talán észbe kapnak, és soron következő Lara epizódjukat az Undying mintájára készítik, mivel az itt látott katakombákban éreztem először igazán „otthon" magam. Természetesen az Undying nem nélkülözi a klasszikus horrorfilmek hatásvadász elemeit sem. A szűnni nem akaró halk suttogás, a néma csendet követő halálhörgés szintúgy helyet kapott a programban, mint a vizuális rémületkeltés már jól ismert mozaikjai. A szívbaj kerülgetett, amikor a lefejezett Aaron sikító hangeffektus mellett felpattant a földről, eszeveszetten menekültem a kastély konyhájában az asztalról felemelkedő majd nyílegyesen felém tartó tányérok és kések elől, és remegve kapcsoltam fel szobámban a villanyt, amikor a lengedező függöny mögül a pokol ivadékai a torkomnak ugrottak. Mindez persze nem lenne elegendő ahhoz, hogy tizenhárom percnél tovább lekössék a játékost. A hosszan tartó, élvezetes játékmenetről a pályatervezők és a Barker közreműködésével készített forgatókönyv gondoskodik.

Az Undying szintjei egytől egyig alapos tervezés gyümölcsei, a megfontolt, élvezetes és ötletekben gazdag level design igazi mestermunka. Jómagam nem igazán kedvelem azokat az FPS-eket, amelyekben a játék a kapcsolók keresgetésére és a zegzugos pályák felderítésére, majd a reménytelen kiút keresésére korlátozódik. Az Undying szintjei egytől egyig kiismerhetők, s a kihívást az apró fejtörők és a főellenfelek gyenge pontjainak felfedezése jelenti. Ilyen például, amikor a Skull Storm varázslat segítségével tüzet csiholunk a kondér alatt, majd a felszálló gőzt követve a felső szinten található forgó ventillátor megnyitja előttünk az utat, vagy amikor a gombnyomásra betóduló láva elől menekülve (Haste Spell) megleljük a tűzmadarat. Summa summarum a horrorelemekkel tarkított szemkápráztató világ olyannyira levett a lábamról, hogy sokszor a céltalan bóklászást is jobban élveztem, mint némely öszszedobott FPS ellenfelektől hemzsegő, koncepciótlan játékmenettel megáldott epizódjait.

A POKOL IVADÉKAI

Horrorjáték nem létezhet természetfeletti lények, csontvázak és kísértetek nélkül, s ez a megállapítás az Undyingre is igaz. Barker világa olyan, amilyennek a legnagyobb filmsikeréből, a Hellraiserből megismerhettük. A kísértetek testükre aggatott láncot húznak maguk után, s „életük" kioltásának egyetlen módja a „Szellemirtókhoz" hasonló tányér (Ether Trap) használata. Ezt elhajítva a megnyíló erőtér magába szívja a rajta átsuhanó szellemeket. A csontvázak elleni küzdelem kilátástalannak tűnhet, hiszen hiába kaszaboljuk szanaszéjjel őket, újra, meg újra felpattannak, hogy elhullott csontjaikat utánunk hajítsák. Ha tele lett a hócipőnk a skeletonok véget nem érő támadásával, akkor a földbe döngölt csonthalomra varázsoljunk egy



Invoke Spellt... porból lettünk, porrá leszünk. A zöld mérget köpködő nyálkás lények ellen szinte minden fegyver bevethető, csakúgy, mint a szerzetesek és a zsiványok ellen, akik emberi mivoltuknak köszönhetően jóval magasabb szintű AI-val rendelkeznek. Elérkeztünk hát vesszőparipámhoz, a mesterséges intelligenciához. A pár hónappal ezelőtt megjelent No One Lives Forever kiadásának pillanatában messze megelőzte konkurenciáit, és új etalonként üdvözült a palettán. Az Undying gépi AI-ja ugyan nem éri el a vetélytárs színvonalát, ám ennek ellenére semmi oka szégyenkeznie. A képzelet szülöttei más és más koncepciót követve rontanak ránk, a főellenfelek megöléséhez más és más taktikára van szükségünk, és nincs két egyforma intelligenciával megáldott emberi teremtmény sem a játékban. Ezeknek az apró eltéréseknek köszönhetően az Undyingben a harc igazán élvezetes, kihívásokkal teli változatos játékélményt kínál.

A NÉGY TESTVÉR

Mint azt a bevezetőben említettem, a játék a négy testvér történetének felgöngyölítésén alapul. A készítők minden egyes epizód végén szembeállítanak minket a gonosszal, kinek legyőzése cseppet sem egyszerű. Hiába több tár töltény, az ezüstgolyó, és a megannyi varázslat, ha nem fedezzük fel a testvérek gyenge pontját. Ha erre rájöttünk, már gyerekjáték az egész. A most következő sorok Lizbeth, Ambrose, Aaron, Elizabeth és a poraiból feltámadt főellenség likvidálásának módját írják le.

Lizbeth a vámpírnő: Megöléséhez csak a monostorban megszerzett kaszára, néhány jól irányzott lövésre, esetleg egy-két Molotov koktélra lesz szükségünk. A folyamatos sebzések hatására Lizbeth legyengül, majd fehér aura veszi körül. Ha ekkor odarohanunk hozzá, és a kaszával jókorát suhintunk rá, akkor a vámpírnő feje azonnal a porba hull.

Ambrose: Jeremiah szobájában találkozunk vele. Miután az életéért könyörgő barátunk hatására átadjuk Ambrose-nak a nyakunkban lévő Gel`ziabar követ, a bárdjába helyezi azt, minek köszönhetően emberfeletti képességekre tesz szert. Folyamatosan hátráljunk, majd amikor a pokol kutyája megtámadja Ambrose-t, lőjük ki a követ bárdjából. Az erejét vesztett fivért ezután könnyedén elintézhetjük.

Aaron: Szerezzük meg állkapcsát, és helyezzük vissza bomladozó arcára. Nemes cselekedetünket vérontás koronázza, aminek áldozatai valószínűleg mi magunk leszünk, ha nem térünk ki a láncok végére erősített pengék elől. Folyamatosan oldalazzunk Aaron elől, és figyeljük, mikor csúszik ki lába alól a talaj. A térdre rogyott szerencsétlenhez rohanjunk oda, és egy jól irányzott csapással vágjuk le a lábát. A mozgásképtelen Aaron ezután a terem közepéről folyamatosan hajigálja láncait, amelyek elől térjünk ki a faajtó felé. Várjuk ki a kellő pillanatot, és ugorjunk félre. Ha mindent jól csináltunk, a penge belefúródik a fajtóba. Ekkor rohanjunk a közelébe, és Lizbeth-hez hasonlóan vágjuk le a fejét a kaszával.

Az özvegy: Az egyik legnehezebb főellenség, mivel folyamatosan démoni teremtményeket idéz. Megölésének egyetlen módja, hogy elpusztítunk egy idézett lényt, majd kivárjuk, míg az özvegy a mágiát használva újra idézésbe kezd. Ekkor használjuk repülési képességünket, és kaszaboljuk addig, míg végleg el nem pusztul.

A végső megmérettetés: A cselekmények kibontakozása során bevillanó képekből tudomást szerzünk az élve eltemetett királyról, aki a végkifejletben poraiból feltámadva életünkre tör. A megoldás szerencsére nem túl bonyolult, mivel csak néhány dinamitrúdra és töméntelen mennyiségű Főnixtojásra van szükségünk. Első lépésben szaladjunk közel hozzá, és hajítsunk jó néhány dinamitot a kreatúra hasához, majd azonnal hátráljunk, ezután a felnyíló gyomorba dobáljunk főnixtojásokat. Vigyázzunk a sziget peremén ágaskodó csápokra, és ne engedjük, hogy a főszörny magába szívjon.

„DE MIRE VALÓ A VÉR, HA NEM ARRA, HOGY KIONTSÁK”

Clive Barker idézete frappánsan vezeti elő az Undyingben található arzenált. Fontos megjegyezni, hogy csakúgy, mint a

DreamWorks előző FPS-ében, a Trespasserben, ebben is mindkét kezünknek hasznát vesszük. Míg bal kezünket a fegyverek, addig jobb kezünket a természetfeletti varázslatok elsütésére használhatjuk.

Szerencsére a készítőknek sikerült olyan fegyvereket és varázslatokat készíteniük, amelyeknek mindegyike nagy szerephez jut, sőt, használni kell őket, hiszen minden egyes mordály más funkciót tölt be, és a legtöbb ellenfél (főleg a főellenfelek) csak ezek kombinációjával győzhetők le.

Gel`ziabar Stone: Alapfegyver, mely már a történet kezdetén a birtokunkban van. Használatakor erőtér keletkezik, amely messze ellöki magunktól az életünkre törő gonosztevőket. Sajnos az erőtér nem sebzi meg ellenfeleinket, ezért jobban tesszük, ha jobb kezünkbe valami pusztító varázslatot készítünk.

Revolver: A farkasemberek rémálma, minden klasszikus horror alapeleme. A hatlövetűt normál és ezüstgolyóval egyaránt használhatjuk. A legenda szerint vannak teremtmények, amelyek megöléséhez elengedhetetlen az ezüstgolyó, ám a játékban én ezt nem tapasztaltam. Egy biztos, a nemesebb fém becsapódása sokkal nagyobb vérveszteséget okoz a kiszemelt áldozatnak.

RÉMISZTŐEN JÓ

Mint minden valamire FPS rajongónak, nekem is kezeim közé került Clive Barker Undyingje. Egyszerűen nem hagyhattam ki – magyarán szólva Sasa addig nyaggatott -, hogy véleményemet én is papírra vessem a játékkal kapcsolatban. Nos, mindent összevetve rég tapasztaltam már hasonló csodát, mint amilyenben az Undying részesített. Ha jól emlékszem, utoljára az Aliens vs Predator előtt szüneteltettem ilyen gyakran a pislogást, mint amennyire az Undying előtt – szinte minden másodperce magával ragadott, amelyet társaságában töltöttem. Egyetlen hatalmas hibájának csupán az elavult Unreal motort tudtam felróni, de úgy érzem, ezzel a véleményemmel nagyon egyedül vagyok. Szerintem Carmack bátyó munkája mérföldekkel szebbé, s nem utolsó sorban gyorsabbá varázsolhatta volna a játékot. De amint a történet végére értem, ez a szálka már egyáltalán nem szúrta a szemem. Az Undying olyan lakoma, amelybe mindenkinek illendő belekóstolni – nem fogtok csalatkozni.

Chris

Értékelés: 91%

Tibetian War Cannon: A színaranyból készített sárkányfej a történet végéig hasznos segítőtársunk lesz. Jeges lehelete lelassítja és megsebzi ellenfeleinket. A mordály nagy előnye, hogy nem szükséges hozzá lőszer. A tűzgomb folyamatos nyomvatatása mellett nagyobb tűzerőre tesz szert.

Scythe: A monostorban tett látogatásunk eredménye mágikus kaszaként realizálódik hátizsákunkban. Legfontosabb tulajdonsága, hogy a megölt szörnyszülöttektől életerőt szív el, ami hozzáadódik saját energiánkhoz. Másodlagos funkcióját használva (Alt billentyű) erőteljesebb csapásokat mérhetünk, de vigyázzunk, mert ekkor a varázslatokhoz nélkülözhetetlen Manna folyamatosan csökken.

Speargun: Afféle kőkorszaki szerszámíj. Tulajdonságaival méltán nyerte el az Undying kedvenc fegyvere címet. Halálpontos találatokat vihetünk be vele ellenfeleinknek, amit a másodlagos módban használható zoom funkcióval tovább fokozhatunk. Ha a lighting varázslattal ötvözzük, akkor az ellenfélbe lőtt dárda elektromos kisülés kíséretében csapódik áldozatába.

Shotgun: Klasszikus fegyver klasszikus tulajdonságokkal. A sörétek szórásának köszönhetően „közelharcra" jóval alkalmasabb, mint a távoli ellenfelek leszedésére. Másodlagos tüzelési módban mindkét csövéből egyszerre hull az áldás. A játék során tüzes söréttet is felvehetünk hozzá.

Phoenix: A főnixmadár tojásaira csak a játék vége felé bukkanunk. A tojást elhajítva egerünkkel a becsapódásig irányíthatjuk azt. Mivel tűzereje gyenge, a játék során egyszer sem használtam, kivéve persze a játék végi főgonosznál.

Molotov koktél és dinamitrudak: Azt hiszem, nincs mit magyaráznom, dobd el, és fuss messzire.

Mint már azt az imént említettem, az Undyingben elsajátítható varázslatok tökéletesen kiegészítik a fent bemutatott fegyvereket. A történet előrehaladtéval újabb és újabb mágikus képességekre tehetünk szert, amelyek hatékonyságát az Amplifier Stone-ok használatával tovább növelhetjük (minden varázslat ötös szintig fejleszthető).

Ectoplasm: Az egyik leghasznosabb támadó varázslat. A kalandjátékok tűzlabdáira emlékeztető csóvák ötös szinten őrületes pusztításra képesek. Mannaszükséglete hatalmas tűzereje ellenére elenyésző.

Lighting: A már sokat emlegetett villám önmagában szinte semmit nem ér, ennek ellenére igen sokszor hasznát vettem a játék alatt. Több ellenfél (főleg a repkedők) megöléséhez nélkülözhetetlen. A villámmal sújtott szörnyeknek elég egy ezüstgolyó, és máris atomjaikra hullnak. Fontos megjegyezni, hogy a Spear Gun kézbe vétele esetén feltölthetjük elektromossággal azt. A végeredményt azt hiszem, nem kell ecsetelnem.

Haste: Szégyen a futás, de hasznos. A varázslatot aktiválva sebességünk többszörösére nő, minek köszönhetően nagyobb ugrásokra leszünk képesek.

Scryne: Semmi sem az, aminek látszik. Főleg, ha a Scryne mágiát használjuk. Különösen ajánlatos aktiválni, ha a „look around" vagy a „see" suttogást halljuk. Érdemes többször megidézni, legfőképpen a Jeremiah kastélyának folyosóin található festmények tanulmányozására.

Skull Storm: Ezzel a varázslattal koponyákat idézhetünk, amelyeket útjukra engedve hatalmas pusztítást végeznek becsapódásuk helyszínén.

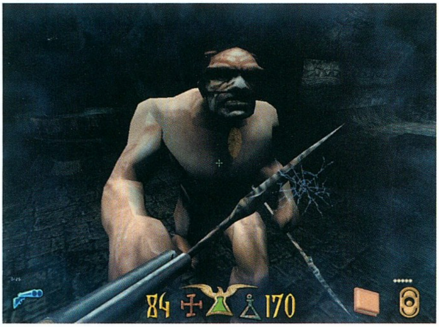
Shield: Pajzs, amely minden szemből ért támadás ellen megvéd. Mannaszükséglete egyenesen arányos hasznosságával.

Invoke: Ez az a varázslat, amelyet szinte egyáltalán nem használtam. A holtak feltámasztására szolgáló tekercs annak fejlettségi szintjétől függően hosszabb-rövidebb időre életet lehel a holtakba, akik ekkor hű szolgaként követnek minket. Fontos megjegyezni, hogy a mágia megszűnésekor a teremtmények ismét ellenünk fordulnak.

Dispel: Ezzel a Spellel mindenfajta varázslatot megtörhetünk. Az Undyingben ez sajnos majdhogynem csak az energiamezők megszüntetésére korlátozódik.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

undying.ea.com



GRAFIKUS MOTOROK VÉRRE MENŐ HÁBORÚJA

Az Undying az Unreal átdolgozott grafikus motorjának segítségével hozza ránk a frászt. Természetesen ennek megvannak a jó és a rossz oldalai is. Az igazat megvallva a szerkesztőségben csak az engine volt az, amely megosztotta a kategória híveit, magával a játékkal mindenki elégedett volt. Csongor egyértelműen az Unreal motor mellett érvelt, míg Chris teljes mellbedobással küzdve igazáért a pokolba kívánta azt. Az tény, hogy a Quake III Arena grafikus motorja technológiailag kiforrottabb, és a gépigénye is jóval csekélyebb, mint riválisáé nem beszélve az íves felületek megjelenítéséről. Ám ennek ellenére az Undying képi világát megjelenítő Unreal motor tökéletesen funkcionál Clive Barker fantazmagóriájában. A fények, árnyékok játéka olyan hangulatot varázsolnak a képernyőre, ami feledteti a motor összes hiányosságát, és egy szemvillantás alatt szertefoszlatják a Quake III Arena „plasztikus" képi világának létjogosultságát.

RÁHARAPTUNK

Az Undying ama játékok egyike, amelyek a szerkesztőség teljes egészét lenyűgözték. Még Mocsy és Lily is lelkesen figyelte, ahogy Chris szanaszéjjel kaszabolja a nyálkás lényeket. Negatívumokról szerencsére nem igazán beszélhetünk, talán egyedül a töltési idők hosszúságát, illetve a gigantikus gépigényt róhatjuk fel. Pont! Ahogy Chris mondaná: „rémisztően jó"

Sasa

WESTEND MULTIMÉDIA
WESTEND
CITYCENTER ÜZLETKÖZPONT, LECHNER ÖDÖN KÖRÚT 7.
1135. BUDAPEST, VÁCI ÚT 1-3.; TEL.: 238-7075
NYITVA: MINDEN NAP 10-21-IG
(SZOMBATON ÉS VASÁRNAP IS!)
WITCHAVEN 2
TRANSPORT TYCOON
AKCIÓ!
MOST CSAK!
890,-
890,-
TAVASZI ÚJDONSÁGAINK ÉS AKCIÓS ÁRAINK:
JÖN!
BLACK AND WHITE 10990,-
ONI 9990,-
CLIVE BARKER'S UNDYING 9990,-
SETTLERS IV 10990,-
TOTAL ANNIHILATION 790,-
GRAND PRIX MANAGER 2 990,-
PRO PINBALL TIMESHOCK + THE WEB 1490,-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY + THE WEB 1490,-
BATTLEGROUND ARDENNES 1944 1490,-
NAPOLEON 1813 1490,-
FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE 990,-
PUTT-PUTT JOINS THE PARADE 990,-
FREDDI FISH AND LUTHER'S MAZE MADNESS 990,-
BARBIE PRINT'N PLAY 990,-
SEGA RALLY 2 1490,-
AZ AKCIÓS ÁRAK CSAK AZ ALÁBBI BÓNNAL ÉRVÉNYESEK!
!!! HÚSVÉTI AJÁNLATUNK A FIATALABB KOROSZTÁLYNAK !!!
AKCIÓS BÓN
ÉRVÉNYES 2001. MÁRC.20-TÓL ÁPR.20-IG
AKCIÓINK CSAK A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYESEK! ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK!

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

StartBox

Fejlesztő: Rebel Act
Kiadó: Codemasters
Web: www.rebelact.net

BLÉD VÁGOK VALAMIT!

Három-négy éve, a Tomb Raider-klónok szárba szökkenésekor kialakult a third person shootereknek egy olyan vadhajtása, amelyben a főhős általában nem női James Bond vagy magányos kommandós, hanem fantasy környezetbe helyezett szereplő, aki nem lőfegyverekkel és gránátokkal osztja a súlyos testi sértést, hanem karddal, fejszével és egyéb háztartási eszközökkel. Ez a mellékág – amely a hasonló szellemben készült korábbi first person shooterek (pl.: Witchaven) továbbbéléseként is felfogható – rögtön két új nevet is kapott a kritikusoktól: egyesek hack'n'slashnek nevezték el a játékstílust, mások slice'n'dice-nak. A két fogalom körülbelül ugyanazt jelenti, és magyar nyelvű szabad fordításban talán a szerepjáték-szlengre épülő „hentelj és gyakj" kitétel fejezi ki leginkább a lényegét, vagyis az ilyen játékok alfáját és omegáját jelentő virtuális gyilokot, amely ha lehet, még nagyobb hangsúlyt kap ebben a műfajban, mint a klasszikus Tomb Raider-klónokban. Ebből következik, hogy nem éppen könnyű feladat olyan hack'n'slash-t készíteni, amely a fenti kritériumoknak megfelel, ugyanakkor túlmutat az ész nélküli, „diablós" klikkelgetésen és billentyűcsapkodáson. A Rebel Act nevű spanyol fejlesztőcsapatnak a Codemasters gondozásában megjelentetett Severance: Blade of Darkness című játéka gond nélkül vette ezt az akadályt, és személyében azt a hack'n'slash-t üdvözölhetjük, amely kategóriáján belül gondolkodtat, taktikus játékra kényszerít, ugyanakkor garantálja a minden eddiginél vérgőzösebb poligonmészárszékeket.

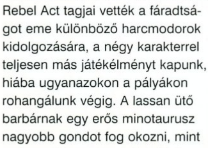
SÁRKÁNYT LE, KINCSEKET ÖSSZE, KIRÁLYLÁNYT MEG

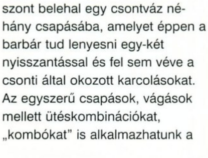
A játéktervezés legfontosabb részénél tehát a spanyol fiúk brillíroztak, ám néhány apróságot nem dolgoztak ki eléggé (bár gondolom, a szándék megvolt bennük, csak a kiadó hajtotta őket). Ilyen „apróság" a kerettörténet is, amely meglehetősen sablonos, leginkább talán az „übergyagyi" kategóriába sorolható. Ismét a Jó és a Rossz küzd egymással (Csúf is akad mindkét oldalon), csak éppen ez nem két sorban van kifejtve, hanem egy hangzatos, nevekkel tarkított evangéliumban, hogyaszongya: „Az Úr teremté a Káoszt, majd kettéosztotta Fényre és Sötétségre. Életet adott mindkettőnek, így született a Sötétség Hercege és a Fény Szelleme. A Herceg titokban megtanulta apjától a teremtés mesterségét, majd létrehozta saját kreatúráit, rettenetes szörnyeket és démonokat. Az Úr és a Fény Szelleme megpróbálták megállítani a Sötétség seregeit, háború háborút követett. Az Úr kimerült a hadakozásban, s ifjabb lányára, Iannára és a Fény Szellemére bízta a világot. A Szellem a Napba költözött, Ianna a Holdba, így éjjel-nappal figyelhettek a jóravaló lényekre. A Sötétség teremtményei évszázadok múltán újraéledtek, az istenek azonban úgy gondolták, hogy az újabb háborút már a halandóknak kell megvívniuk egymással. Négy harcost választottak ki bízva abban, hogy egyikük megszerzi a Sötétség egykori legyőzőjének, Ianna rég halott bajnokának kardját, s mindörökre elpusztítja a gonosz szörnyeket." Ámen. Számomra már kezdenek unalmassá válni ezek a fekete-fehér fantasy sztorik, amelyek nélkülözik az igazi fordulatokat, és ordít róluk, hogy egyetlen szerepük a pályák összekötése. Arról nem is beszélve, hogy a főhős szinte mindig jó, kevés fantasy program kínálta fel eddig a játékosnak a harcoló felek közti választási lehetőséget. Pedig talán nem én vagyok az egyetlen, aki szívesen kipróbálná azt, hogy milyen érzés egy ogre vagy troll bajnokkal dicső lovagokat és elfeket gyalulni...

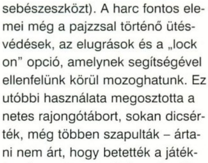
HARCOSOK KLUBJA

Mint a kerettörténetből kiderül, a játékos négy különböző hős közül választhat, s ez a négy – másmás különleges képességekkel rendelkező – karakter akár négy nehézségi szintként is felfogható. Nagflar, a törpe az egykezes fejszék és kalapácsok tudora, viszonylag erős (bár gyorsan kifárad), és neki van a legtöbb életerőpontja (HP-ja, ha így jobban tetszik), ezért talán vele a legkönynyebb játszani, különösen magasabb szinteken. Sargon, a lovag a legkiegyensúlyozottabb szereplő, középerős, gyors, s jobbára egykezes kardokból álló ezermester-készletével vele sem lesz bonyolult az élet. Nehezebb dió Zoe, az amazon, aki ugyan a leggyorsabb karakter, de kevéske életerőpontjával nem nagyon ugrálhat. Piperecuccai között mindenféle botokat és dárdákat találunk, illetve az íjat is ő kezeli a legügyesebben. Végül, Tukaram, a barbár a fantasy játékokban megszokott ütő-vágó-amputáló hentesinas, aki lassú, de brutális kétkezes kardjai segítségével néhány csapással levesaprólékká konvertálja ellenfeleit, már ha megfelelő pozícióba tud jutni. (Zoéval és Tukarammal már csak azért is nehezebb a játék, mert ők a kétkezes trancsír élharcosai, így nem tudnak pajzsot fogni és hadakozni egyszerre.) A négy karakter küzdőstílusa erősen különbözik egymástól, s mindegyik más kezdőpályáról, más háttérrel indul – ez már önmagában elég indok lenne ahhoz, hogy

mind a néggyel érdemes legyen végignyomni a Severance-t. Ezt megfejeli az a tény, hogy mind a 25 féle ellenfél más taktikával harcol: míg a lovagok szervezetten, okosan támadnak, addig az orkok esetlen cselekkel és tessék-lássék védekezéssel próbálkoznak, a csontvázak és zombik agyatlanul vagdalkoznak, a minotauruszok és a gólemek pedig lassúságuk miatt igyekeznek néhány csonttörő telitalálattal átalakítani a főhősök anatómiai szerkezetét. Mivel a Rebel Act tagjai vették a fáradtságot eme különböző harcmodorok kidolgozására, a négy karakterrel teljesen más játékélményt kapunk, hiába ugyanazokon a pályákon rohangálunk végig. A lassan ütő barbárnak egy erős minotaurusz nagyobb gondot fog okozni, mint a gyorsabb amazonnak, aki viszont belehal egy csontváz néhány csapásába, amelyet éppen a barbár tud lenyesni egy-két nyisszantással és fel sem véve a csonti által okozott karcolásokat. Az egyszerű csapások, vágások mellett ütéskombinációkat, „kombókat" is alkalmazhatunk a játékban található több mint 100 fegyverrel, minden karakter körülbelül húszat tud megtanulni pályafutása során (minél nagyobb a kombó, általában annál jobban fárasztja a karaktert). Minden ellenféllel szemben más kombó jön be, például míg csontvázak és kőgólemek ellen valamelyik zúzófegyver kombóját érdemes alkalmazni, addig hús-vér lények ellen a vágó- és szúrófegyverek kombóit ajánlatos bevetni (mivel a karakter egyszerre csak egy páncélt, három pajzsot és négy fegyvert bír el, nem könnyű olyan felszerelést összeállítani, amelyben minden harcra találunk megfelelő sebészeszközt). A harc fontos elemei még a pajzzsal történő ütésvédések, az elugrások és a „lock on" opció, amelynek segítségével ellenfelünk körül mozoghatunk. Ez utóbbi használata megosztotta a netes rajongótábort, sokan dicsérték, még többen szapulták – ártani nem árt, hogy betették a játékba, és szerintem néhány ellenfél ellen kifejezetten hasznos (főleg a lassabbak esetében, melyeket két oldalugrás után vígan hátba támadhatunk), a harc lock on nélkül viszont szabadabb – és természetesen nehezebben megszokható. Ha a fentiek mellé veszem a mászást, az ugrálást és a lopakodást (ez utóbbival gyanútlan ellenfelek mögé kerülhetünk, ha éppen háttal állnak nekünk, vagy el tudunk rejtőzni az árnyékban), már fel is soroltam a karakterek teljes mozgástárát – sajnos az úszást kihagyták a játékból. Összesen így is több, mint 1700 különböző motion capture-alapú animációval találkozhatunk a programban, ami azért elismerő hümmögésekre késztet mindenkit, aki ismeri a számokat. A program esszenciáját képező pankrációkat tehát a készítők remekül oldották meg, így a Severance személyében az első olyan hack'n'slash-t üdvözölhetjük, amelyben a játékos valóban motiválva érzi magát, hogy többször is végigjátssza a 18 igen hosszú pályát. Ez azért is jó, mert a játék multiplayer része valami botrányosan rosszra sikeredett: hiába jelentkezhet be akár nyolc játékos egy arénába, csak kétszemélyes küzdelmeket lehet játszani, s ha az egyik fél veszít, a győztes játszik a hat várakozó közül valakivel – a „cserejátékosok" épphogy csak sorszámot nem tépnek. Ebben a formában nem volt értelme energiát fektetni a többjátékos üzemmódba, az ember úgy érzi magát, mintha egy megkésett és középszerű Virtua Fighter-klónnal szenvedne – legfeljebb tíz percig, aztán inkább gyorsan megvigasztalja magát a single player résszel.



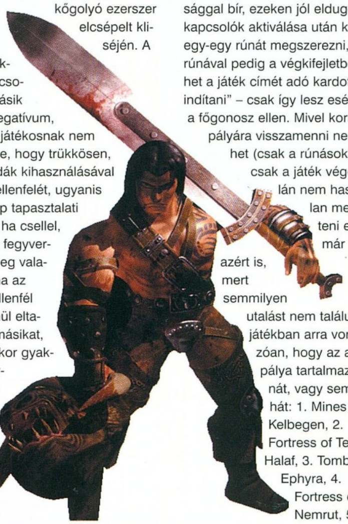


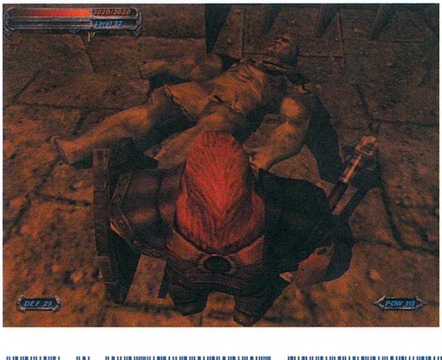


VÁLTOZATOSSÁG AZ ÉLET SÓJA

A viszonylag hosszú játékot sok apró, életszerű ötlettel mentették meg az egyhangúságtól. Ezek közül a legfontosabb a már-már kötelezőnek számító szerepjátékelem, a tapasztalati pontok gyűjtése, illetve az azok után járó szintlépés. Jóllehet, ez a legkevésbé élethű mozzanat, a szintlépések ugyanis a megfelelő ponthatár elérésével azonnal végrehajtódnak, és a karakter is maximális életerőpontra kerül, tehát az 5 HP-n vegetáló csórikám egy nagyobb harc kellős közepén is főnixként támadhat fel, ha éppen legutóbbi ellenfele legyakásával éri el a szinthatárt. A tárgyak kezelése jóval realisztikusabb: a berendezési tárgyakat (több, mint 100 ilyen található a játékban) szét lehet zúzni, a pajzsoknak saját HP-jük van (s ha ez elfogy, egy nagyobb ütéstől széttörnek), a fantasy játékokban elmaradhatatlan varázsfegyvereket és –italokat pedig az ellenfelek is számon tartják. A gyógyító italokat például a lovagok rendszeresen elisszák előlünk, ha nem vágjuk le őket időben, s mivel a HP-juk ki van írva a homlokukra (magyarul látszik a képernyő tetején), rögtön láthatjuk is, hogy mekkora adag orvosságtól fosztották meg a karaktert. (Mellesleg szerintem nem volt szerencsés gondolat az ellenfelek HP-ját a játékos orrára kötni – a karakter az igazi szerepjátékban sem ismeri ellenfele egészségi állapotát.) A legéletszerűbb jelenséget hagytam a végére, ez pedig nem más, mint a harcok során keletkező vér és húscafatok állandó jelenléte. Csapásaink nyomán reccsennek az orrok, röpülnek a végtagok és a fejek, fordulnak ki a belek, és a kisebb vágások is

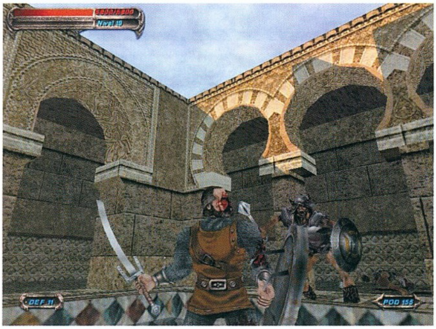
gyönyörűen megjelennek az ellenfelek – és természetesen karakterünk – textúráin. A levágott lábat fel lehet venni, és használhatjuk fegyverként, a koponyával játszhatunk kislabdadobást – nem csoda, hogy a játék Angliában „18 éven felülieknek” minősítést kapott, Svédországban pedig néhány forgalmazó erősen gondolkozott rajta, hogy bevállalja-e, annak ellenére, hogy a főmenüben szülői jelszóval lehet kikapcsolni és levédeni eme szívmeglengető effekteket. A változatossághoz a pályatervezők is hozzátették a maguk részét, ám ők már nem álltak mindig hivatásuk és a helyzet magaslatán. A 16 különböző külső és belső környezetet (sivatagot, jégmezőt, palotákat, bányát stb.) felvonultató pályaelem-készlet ellenére sikerült igencsak rapszodikus teljesítményt nyújtaniuk, és zseniális, korrektül átgondolt helyszínek mellett (ilyen a külső pályák nagy része) unalmas, önmagukat ismétlő pályákat alkotniuk (ide sorolható a legtöbb vár és erőd). A hatalmas terek, magasságok és mélységek még éppen a kezelhetőség és a megjegyezhetőség határán vannak, így ritkán fogjuk eltévedt kalandornak érezni magunkat (egyébként is, a legtöbb pálya lineárisabb annál, mint amennyire első blikkre látszik). Ettől függetlenül a spanyol srácok azért egy térképet, iránytűt, vagy bármilyen más navigációs segédeszközt igazán bekódolhattak volna a játékba. A nagy helyszíneken rengetegszer kell majd harcolnunk, s egy idő után ez is monotonná válik, ezért a készítők rejtvényekkel és csapdákkal is „kedveskedtek” a játékosoknak. Sajnos, ezek túlságosan is egyszerűek (hiába van belőlük a fejlesztők szerint 100-nál is több), ennél már a legelső Tomb Raider is jobbat produkált, a Severance csapdái ritkán lépnek túl a himbálódzó bárd, a leszakadó padló vagy a guruló kőgolyó ezerszer elcsépelt klisején. A csapdákkal kapcsolatos másik nagy negatívum, hogy a játékosnak nem szívügye, hogy trükkösen, a csapdák kihasználásával ölje le ellenfelét, ugyanis nem kap tapasztalati pontot, ha csellel, és nem fegyverrel öl meg valakit. Néha az egyik ellenfél véletlenül eltalálja a másikat, s olyankor gyakran egymással kezdenek el hadakozni – érthető, ha ilyenkor nem kapjuk meg a vesztesért járó tapasztalati pontot, de ezt a csapda-fiaskót nagyon sajnáltam, és ahogy a netes fórumokon olvastam, nem én voltam az egyetlen. Még egy kicsit visszakanyarodva a pályákhoz: Hat helyszín kiemelt fontossággal bír, ezeken jól eldugott kapcsolók aktiválása után kell egy-egy rúnát megszerezni, a hat rúnával pedig a végkifejletben lehet a játék címét adó kardot „beindítani” – csak így lesz esélyünk a főgonosz ellen. Mivel korábbi pályára visszamenni nem lehet (csak a rúnásokra és csak a játék végén), talán nem haszontalan megemlíteni ezeket, már csak azért is, mert semmilyen utalást nem találunk a játékban arra vonatkozóan, hogy az adott pálya tartalmaz-e rúnát, vagy sem. Tehát: 1. Mines of Kelbegen, 2. Fortress of Tel Halaf, 3. Tombs of Ephyra, 4. Fortress of Nemrut, 5. Oasis of Nejeb, 6. Temple of Al Farum. Használjátok egészséggel, és sok szerencsét a rúnavadászathoz, szükségetek lesz rá…





BLŐD OF DARKNESS

A játékmenet tekintetében tehát nagyjából rendben van minden, ugyanez azonban nem mondható el a technikai oldalról, bár a Rebel Act által készített engine (csodálandó, hogy mertek saját motort kódolni) alapjaiban véve jó. Remekül kezeli a nagy tereket és a fizikai törvényeket, négyféle irányítási nézetet biztosít, a kameramozgás csak közeli nézetek esetén és szűk helyeken válik néha zavaróvá (akkor azonban nagyon, különösen, ha a karakter „beragad” valamelyik sarokba), a lehetőségekhez képest a poligonmodellek nívója is jóval az átlag fölött van, de látszik, hogy az engine még nagyon kiforratlan: tengernyi kisebb és néhány egészen durva hiba csúfítja el az összképet. A műfaj jellegzetességének számító poligonhibákat az ember bizonyos szintig elnézi, s megbocsátja, ha egy-két szélső poligon beleolvad a tereptárgyakba, a Severance-ban azonban a lépcsők alsó fokaiba és a falakba derékig dőlnek be a hullák, ha éppen ott éri őket a végzet, a lépcsők tetején elhalálozókat pedig általában a felső fok néhány pixele tartja meg, a többi részük pedig vígan lóg a levegőbe (remek Mátrix-jeleneteket lehet így „rendezni”). Ráadásul a program a halott ellenfeleket nem tekinti tereptárgynak, simán beléjük lehet gyalogolni. A motor egy-két viszonylag gyakran előforduló eseményt is rosszul kezel le: ha fáklyánk belelóg a falba, a fénye eltűnik, ha egy ork mindkét lábát sikerül elnyesni, a torzó nem esik le, hanem derékmagasságban lebegve támolyogni kezd (lábak nélkül ez nagyon érdekes látvány), a ködeffekt nem hat a vérfoltokra (éles kontúrral vöröslenek át a legsűrűbb szmogon is), a szörnyek pedig csak egy bizonyos területen belül harcolnak, s ha kiszaladunk a területről, bambán állnak territóriumuk határán, mit sem törődve azzal, hogy lenyilazzuk őket. Kedvenc bugom azonban az ajtó mögött álló esélytelen ork esete: ha az ellenfél (csak orkokkal próbáltam ki, de valószínű, hogy másoknál is működik) elégge közel áll egy bezárt ajtóhoz, a túloldalról lecsaphatjuk őt az ajtón keresztül. Ekkor az ajtó egyben marad, a mit sem sejtő ork azonban rögtön nagy színésszé válik (egyszerre több darabban szerepel). Az otromba



és illúzióromboló motorhibák azért is sajnálatosak, mert a játék grafikája gyönyörű. Ezernyi különböző textúra feszül jól megtervezett modelleken és a ködöket, mágikus aurákat, lávát, savtócsákat, füstöt és más animáló terepelemeket megjelenítő effektek is piros pontot érdemelnek (egyedül a vízeffekt furcsa – mivel egyáltalán nem áttetsző –, a hullámzó felület inkább hasonlít higanyra, mint vízre). A leglátványosabbak azonban mind közül a fény- és árnyékhatások, bátran állíthatom, hogy ilyent még egyetlen játékban sem láthattunk. A fáklyák és más fényforrások helyzetének megfelelően a karakterek, szörnyek és tereptárgyak árnyékai dinamikusan változnak, a szögletes felületeken meg-megtörnek, nőnek és összemennek, egymást átfedik – döbbenetes látvány! Az első húsz percben nem is játszottam, csak mérgezett egérként rohangáltam fényforrástól fényforrásig, és keresgéltem azokat a kameranézeteket, amelyek a legszebb látványt adták. A játék beépített képlopó funkciójával készítettem is rengeteg csodálatos pillanatfelvételt, s amikor e cikk leadásakor (amit szokás szerint utolsó napig húztam) nekiálltam átválogatni őket, akkor ért a hidegzuhany. A képlopó lehetőség ugyanis szintén hibás a játékban, a felvételek elmentődnek ugyan, de a színek teljesen megváltoznak – minden egységes kékes árnyalatot kap, mintha a Severance hűtőházban játszódna. Ne kérdezzétek, hogy ezek után hogyan születtek képek az ismertetőhöz: volt egy hosszú, nagyon hosszú éjszakám...

HACK'N'CASH

Minden fenntartásom ellenére muszáj belátnom, hogy a Blade of Darkness remek játék, műfajában a legjobb, messze leköröz a Rune-t és a Heretic 2-t, de még a Drakant is maga mögé utasítja. A program azonban kis fejlesztőcsapat első munkája, és ez meglátszik rajta. Néhány elvárható opció nagyon hiányzik belőle, például a vízszintes oldallépés (csak oldalugrás van, aminek során a kamera is fordul egyet), az állandó futás, de én hiányoltam a mágiát és az utazóeszközöket is (mint Lara hójárgánya vagy Rynn sárkánya). Ezen felül, bár a grafikának, a több mint 150 darab, a játék motorjával készült átvezető animációnak, a rengeteg különböző zenének és a tökéletesen eltalált, bár a 3D-hangrendszereket nem megfelelően kihasználó hangoknak köszönhetően a Blade of Darkness atmoszférája teljesen magával ragadja a játékost, a sablonos környezet néha csalódást okoz. Be szép is lenne, ha egyszer nem orkokat, ogrékat és trollokat kellene ütni barbárral és törpével, hanem a készítők vennék a fáradtságot, hogy valami eredetit találjanak ki... Talán a non-core gamereket az is vissza fogja riasztani, hogy a Severance kifejezetten nehéz játék (bár nekem éppen ezért jött be), egy néhány HP-n támolygó ellenfél is fél pillanat alatt felszecskázza a karaktert, ha nem figyelünk. Ezzel a készítők is tisztában lehettek, a játékos teljesítményét ugyanis a mentések száma alapján értékelik (ami nagyon jó ötlet, ennél már csak az lenne jobb, ha a visszatöltéseket is számolnák). Szegény hazánkban a játék gépigénye is elrettentő lehet, a látványnak ugyanis ára van, PIII 500 és 128 MB RAM alatt nem érdemes foglalkozni vele, de ezzel a programmal a játékos a 256 MB RAM-ot és a Geforce2-t sem fogja feltétlenül soknak érezni (és nevetségesnek tartom a készítők által minimum konfigként meghatározott PII 400 + 64 MB RAM összeállítást). A Severance-nak tehát nem lesz könnyű dolga a mai piacon, de én nagyon szurkolok neki, megérdemli, hogy sikerjáték legyen. Bár több rangos külföldi lap is lehúzta (a Gamespot 7,2/10-et, az Edge pedig 2/10-et(!!!) adott rá), a hangulat, a többféle karakter és az újszerű (elsősorban a harcrendszert forradalmasító) megoldások miatt mindenképpen érdemes akár többször is végigjátszani, és higygyétek el, nem sok hiányzott hozzá, hogy a százalékérték 9-cel kezdődjön. Jegyezzük meg a Rebel Act nevét, mert ezek a spanyol arcok tudják, hogy mitől döglik a légy, ráadásul nagyon lelkesek: most éppen a javítópatch-en és a játékhoz járó térképszerkesztőn dolgoznak, majd a Blade of Darkness 2-t kezdik el készíteni, amihez fórumukon minden játékosi észrevételt, javaslatot szívesen fogadnak. Én már írtam nekik gratuláló levelet...

Stöki
stoki@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.blade-universe.com
www.fynken.cjb.com/severance

HEART OF WINTER

StartBox

Fejlesztő: Black Isle
Kiadó: Interplay
Web: www.blackisle.com

A tavaly megjelent Icewind Dale újabb fejezettel bővült. Szerintem még a készítők is meglepődtek az ID óriási sikerén, mely a rossz nyelvek szerint csak annak volt köszönhető, hogy a BG2 megjelenését őszre tették. Ez utólag azonban már senkit sem érdekel, hiszen az eladások bebizonyították, hogy a piacra dobás pillanatába igenis volt kereslet az Icewind Dale-re. Már az ősz közepétől felreppentek a hírek a kiegészítő lemezről, mely végre-valahára meg is jelent. S micsoda véletlen, a Heart of Winter éppen olyan időszakban került a polcra, amikor a piacon egyetlen épkézláb szerepjáték sem található.

ELINDULÁS

A kiegészítőt megvásárló játékos több lehetőség közül választhat. Azok, akik már végigvitték a játékot, a kezdésnél választhatják csak a kiegészítőt. Ebben az esetben az ID-t megjárt karakterek re, ennél alacsonyabb szintű parti inkább erősödjön még kicsit e megmérettetés előtt.

ÚJÍTÁSOK

A HoW rengeteg újdonságot vitt a játékba, viszont akad egy óriási hibája, amelyet nehezen tudnék neki megbocsátani, túl rövid. Az ID-ben kialakított csapatomat használva 10 óra alatt végigjátszottam az új küldetéseket, s nem igazán volt olyan hely, ahová ne jutottam volna el. Ez a tíz óra azért is érthetetlen a számomra, mivel a készítők 25-30 órát ígértek.

Az új kiegészítő átvett néhány sikeres újítást a nagy testvértől, vagyis a Baldur's Gate 2-től. Itt

partra szállnak Lonelywoodban, Ten-Towns legkisebb településében. Maga a történet itt kezdődik, ahol a barbárok sámánja a segítségünket kéri. Persze nem mindenkinek sikerült befejezni (vagy elkezdeni) az Icewind Dale-t. Ebben az esetben sincs ok a pánikra, mivel Kuldaharban megtaláljuk a sámánt (az eddig bezárt házikó az övé), aki aztán elteleportál minket az új kalandok helyszínére. Nem árt tudni, hogy csak kilences szint felett van esélyünk a túlélésvan rögtön a felbontás. Most már akár 800*600-ban is kalandozhatunk, sőt, amennyiben úri kedvünk úgy tartja, akár ennél nagyobb felbontásba is felkapcsolhatunk. A képlopás kedvéért másodszor 1024*768-ban játszom, viszont a sebességgel kapcsolatban így vannak bizonyos fenntartásaim. Sajnos a BG2-ből megismert és megszeretett új karakterosztályok (monk, barbár, sorceress) teljesen kimaradtak, mint ahogy az új képzettségek is (kétkezes küzdelem, kard pajzs kombó, egykezes küzdelem...).

Ezek hiánya meglehetősen szíven ütött, újabb rossz pont a kiegészítőnek. A rövid játékidő a készítőknek is feltűnhetett, mivel a programba beépítették a Heart of Fury üzemmódot. Ez azt jelenti, hogy a merészebb kalandorok bekapcsolhatják ezt az opciót, s így átváltanak Nightmare szintre. Második nekifutásra én is elkövettem ezt a „hibát", s igencsak összsze kell szednem magam, ha túl akarom élni azokat az összecsapásokat, melyeket az első alkalommal a harcosnőm egy kézzel lerendezett. Természetesen a jutalom sem marad el, hiszen sokkal több tapasztalati pontot kapunk érte (kb. 8-10 szeres). Itt már a nyers erő nem elegendő, trükközés nélkül annyi esélyünk

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.rpgplanet.com
www.rasalvatore.com
icewind.dbtavern.com

van, mint ewok macinak a Halálcsillaggal szemben. Alaposan át kell tanulmányoznunk a rendelkezésünkre álló varázslatokat, s rendesen be kell vetnünk őket a győzelem érdekében. A szörnyek HP-ja is iszonyúan megemelkedett, s szemrebbenés nélkül viszik be a 30 körüli találatokat még a legjobban felszerelt harcosoknak is. Háromnál több szörny esetén már menekülni kell, még akkor is, ha a csapat 20-as szintű. A tapasztalati ponthatárt is alaposan megemelték. Még nem jutottam el addig (20-as szint körül járok), viszont a fejlesztők szerint a 30-as szint is könnyedén elérhető lesz.

A grafikán és az új bejárható területeken kívül azonban még számos apró újítás is bekerült a kiegészítőbe. Néhány karakterosztály új képességeket kapott, melyeket egészen jól ki lehet használni játék közben. A paladinok például sokkal erősebbek lettek az élőhalottakkal szemben, nem ismerik a félelmet, sőt, még megfertőzni sem lehet őket. A bárdok új énekeket tanultak meg, melyek az egész csapatra hatnak. A tolvajok profitálták a legtöbbet a kiegészítőből. Magas szinten képesek bizonyos varázslatok hatását teljesen elkerülni (Evade). A Konfigurációs menübe bekapcsolható egy új opció, a Sneak Attack/Crippling Strike. Ekkor a tolvaj a Backstab helyett más támadási formákat használ (s nem kell az árnyékban elrejtőznie). A druidák átléphetik a bűvös 14. szintet, s így már nemcsak állatok, hanem elementálok alakját is képesek felvenni.

Nem maradhattak el természetesen az új papi és mágus varázslatok sem (ezekről a játék CD-n található kézikönyv részletes leírást ad). Újdonságnak számítanak még a scrollokat, potionöket és gemeket tároló konténerek. Ezekre már nagy szükség volt, hiszen gyakran ezek az apróságok foglalták el a legtöbb helyet a hátizsákunkban. Sokan panaszkodtak a játék mesterséges intelligenciájára. A leggyakrabban használt taktika az volt, amikor a Fog of Wart kihasználva elcsaltuk a magányos szörnyeket, s egyenként ledaráltuk szerencsétleneket. A kiegészítőben már az egész falka a nyomunkba ered, így ez a módszer többé már nem alkalmazható.

A játék során vadonatúj szörnyek is bemutatkoznak (végre valahára sárkánnyal is találkozhatunk). Számos új varázstárgy is a birtokunkba kerül, bár aki végzett az Icewind Dale-lel, az csak nagyon kevés tárgynak veszi igazán hasznát. A kiegészítő természetesen már tartalmazza a legújabb javításokat is.

JEREMY SOUL

Az Icewind Dale és a Heart of Winter zenéje egészen egyszerűen páratlan. A csodálatos dallamok mögött Jeremy Soul, fiatal zeneszerző áll, aki számos díjat nyert műveivel. Az ID zenéjét több internetes oldal és számítógépes újság (köztük a PC Guru is) a 2000-es év legjobbjának választotta.

Jeremy neve nem ismeretlen a számítógépes játékzenék területén. Ő komponálta az emlékezetes Total Annihilation zenéjét, s ő készítette el a Giants: Citizen Kabuto melódiáit is. Úgy tűnik, ezek a munkák bejöttek neki, hiszen olyan játékok zenéjének a megírására kérték fel többek közt, mint a Dungeon Siege és az Unreal 2. Aki többet meg szeretne tudni a zeneszerzőről és munkásságáról, az keresse fel a weboldalát: www.jeremysoule.com.

ÖSSZHATÁS

A kiegészítő rövidsége ellenére is kellemes meglepetést okozott. Igazán élvezetes volt végigjátszani a történetet, s a Heart of Fury mód komoly kihívást jelent. 800*600-as felbontásban a játék szemet gyönyörködtető, s a 3D kártyáknak köszönhetően a varázslateffektek is káprázatosak lettek. A zene és a beszéd egészen lenyűgöző, a legtöbb játék példát vehetne róla. Aki teheti, az kezdje el az ID+HoW kombót, egészen biztosan nem fogja megbánni. Az internetes pletykák szerint a készítők dolgoznak egy ingyenesen letölthető modulon, mely segítségével új kalandokat csaphatunk ehhez a nagyszerű játékhoz.

Mocsy

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 32MB RAM, 300MB HDD, D3D, IWD

91

SETTLERS IV

StartBox

Fejlesztő: Blue Byte
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.bluebyte.com

Csend. Csak a tenger halk morajlása és lombok között a madarak csicsergése hallatszik. Majd egyszer csak apró léptek zajára leszünk figyelmesek. Valaki egy nagy követ cipel, mások deszkákat hordanak. Aztán újabb emberkék bukkannak fel ásóval a kezükben, és munkához látnak. Kalapálás, fűrészelés, és a tisztáson már áll is az erdészkunyhó. Ezt követi nem messze tőle a kovácsműhely, odébb egy malom, majd a hegyoldalban szénbánya, a tóparton halászkunyhó. Az épületek gombamód szaporodnak, és egyre többen szorgoskodnak mindenfelé. Lakóházak, piacterek, kikötők, templomok épülnek, és a kis telepesek lassanként birtokba veszik az egész képernyőt (és az egész napunkat).

A Settlers 4 nem sokban tér el elődjeitől. A cél ezúttal is olyan, jól működő gazdaság kiépítése, mely megfelelő hátteret biztosít ütőképes hadsereg létrehozásához és küldetések teljesítéséhez.

Így hát mielőtt kardunkat kirántva egy csatakiáltással azonnal az ellenségre rontanánk, jobb, ha lehiggadunk, és végiggondoljuk a dolgot. (Ha nem, majd a ránk zúduló nyílzápor jobb belátásra bír). Mert hát mi is kell a hadsereghez? Katona. Sok. A katonához? Fegyver. A fegyverhez? Kovács. A kovácsnak szén és fém. A nyersanyaghoz bányák, a bányászoknak élelem, az élelemhez halász, vadász, kalász. Az épületek létrehozásához pedig építőipar. Kezdjük tehát szép sorjában az elején.

ÉPÍTŐIPAR, BÁNYÁK

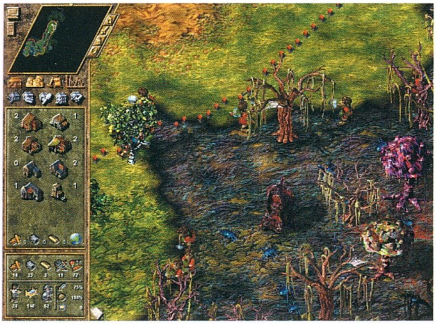
A házak kőből és fából készülnek. Ezekből az alapanyagokból játék elején rendelkezésünkre áll egy bizonyos mennyiség, de ez jobbára csak néhány házhoz elegendő, így jobb, ha az utánpótlásukhoz szükséges épületekkel kezdjük.

A kő kitermeléséhez elég kőfejtőt építenünk, a fakitermeléshez pedig favágót és fűrésztelepet. Persze nem árt, ha nem a favágót rakjuk a sziklák közé, és a kőfejtőt az erdőbe. De nehogy azt higgyük, hogy ennyi elővigyázatossággal meg is úsztuk a dolgot. Mert mit tegyünk, ha lelkes fejszésünk a környék összes fáját felaprította? Nos, építsünk mellé egy erdészt, aki gondoskodik róla, hogy ne lássuk a fától az erdőt. A kőfejtő esete kicsit bonyolultabb. Próbálkozhatunk új munkaterület megadásával, de ha már egy árva kavics sincs a közelben, akár le is robbanthatjuk a hasztalanná vált épületet. Követ nyerhetünk még kőbányából is, de ehhez bizonyos előkészületekre van szükség.

Bányákat a területünkön lévő hegyekre építhetünk. Ha meg akarjuk szegény bányászunkat kímélni a fölösleges áskálódástól, magunkat pedig a bosszúságtól, előbb küldjünk geológusokat a helyszínre, akik feltárják a lelőhelyeket. Érdemes kivárni, hogy egy nagyobb területtel végezzenek, hogy a lehető legideálisabb helyet választhassuk az épülő bánya számára. Mint minden munkásnak, a bányásznak is megfelelő szerszámra van szüksége. Vagyis a kis válogatós sem ásóval, sem kalapáccsal nem fog nekünk szenet bányászni, hanem ragaszkodik a csákányhoz. Így aztán, amíg nincs szerszámkovácsunk, a csákányok száma határozza meg az építhető bányák számát. (Építhető persze több is, de minek?) Bármily lelkes Juhéééj! felkiáltással jelzik is geológusaink, hogy aranyra bukkantak, próbáljunk ellenállni a kísértésnek, és kezdjük a szén- és vasérc-bányákkal. Ezzel megteremtjük a szerszám- és fegyvergyártás alapjait. Az arany a katonák kiképzésében, illetve bizonyos épületek esetében játszik majd szerepet, kénbányára pedig a puskapor gyártásához lesz szükség. De garantált, hogy idáig már nem fogsz eljutni, amíg előbb meg nem tömöd a vájárok korgó hasát.

ÉHES BÁNYÁSZ CSÜLÖKKEL ÁLMODIK

Sajnos a bányászokat nem ejtették a fejükre, és hamar rájönnek, hogy míg ők éjt nappallá téve robotolnak, tőlünk hiába várnak ellenszolgáltatást. Így aztán jól be-



vált szokás szerint sztrájkba kezdenek. Akármelyik szakszervezetis is tanácsolta ezt nekik, be kell látnunk, hogy jól taktikáznak. Hiába próbáljuk vállrándítással elintézni a dolgot, el kell ismernünk, hogy nélkülözhetetlenek. Tehát engedünk. Hogy olcsón megússzuk, felépítünk egy szimpla kis halászkunyhót, és hallal etetjük az egész bandát. Az aranybányászoknak tetszik az ötlet. Beszüntetik a sztrájkot, és teljes gőzzel munkához látnak (nem is olyan rossz meló az). A többiek viszont vérszemet kapnak, és fontosságuk tudatára ébrednek. Előáll a nyújtott kisujj-kar esete. A követelések csak úgy özönlenek. A szén- és kőbányászok frissen sült, ropogós kenyeret akarnak, a vasérc- és kénbányászoknak pedig húsra fáj a foguk, és amíg ez nem teljesül, csak nagy ritkán látunk tele csilléket. Mit lehet tenni, nekilátunk az építkezésnek.

Célszerű a gabonafarmmal kezdeni, mert mire a termés beérik, és aratni lehet, bőven lesz időnk malmot és pékséget építeni. Ne felejtsük el, hogy a kenyérhez vízre is szükség van, tehát vízellátó kunyhót is fel kell húzni. Bár egyes vélemények szerint a tengervízzel megspórolnánk a tészta sózását, mégis ajánlom, hogy a vízellátó kunyhót patak vagy tó közelébe helyezzük. Az elhelyezés az élelmiszeripar esetén különösen nagy körültekintést igényel. A gabonafarmnak nagyobb a helyigénye, hiszen a búzamagot valahova el is kell vetni. Az összetartozó épületeket pedig egymás közelében kell elhelyezni, ha nem akarjuk, hogy a bányászok száraz kenyéren éljenek.

Tehát olyan, viszonylag nagy tisztást kell találnunk, amely a bányákhoz és az édesvízhez egyaránt közel fekszik. (Ha ez nem áll rendelkezésre, végezhetünk némi tereprendezést favágóink segítségével)

Miután mindez megvan, még mindig csak a vegetáriánusok igényeit elégítettük ki. Nyugalom, egy jó ürücombos vacsihoz már csak pár épület szükséges. A vadételek kedvelőinek ajánlom a vadászházat, bár az egyszer hopp, máskor kopp. Aki biztosra megy, épít egy sertés-, birka- vagy kecskefarmot és vágóhidat. Ezzel meg is volnánk. A fiúk a bányában dolgoznak. Halomban áll a szén és a vasérc.

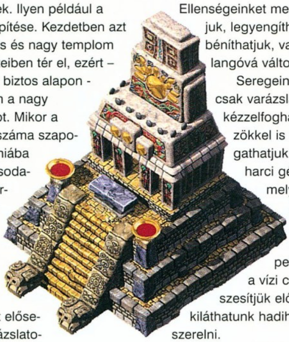
FEGYVERGYÁRTÁS, HADÁSZAT

Végre előteremtettünk mindent, hogy immár magasabb rendű célok érdekében munkálkodjunk. A vas és aranykohókban némi szénnel feltüzelve csinos kis vas- és még csinosabb aranyrudakat öntünk a nyersanyagokból. A vastömbökből a fegyverkovács (váratlan módon) fegyvert kovácsol (mi dönthetjük el, hogy mit és mennyit). Ha ez megvan, a barakkokhoz szállítják, ahol a katonák kiképzése folyik. Mielőtt nagy buzgalmunkban az összes szállítómunkásból kardforgatót faragnánk a spártai hagyományokhoz híven, jobb, ha építünk néhány lakóházat, hogy növeljük a népességet. A barakkban azonban hiába a rakás harci cucc, amíg nem adunk külön utasítást bizonyos egységek képzésére, semmi nem fog történni. Ha igazán erős katonákat akarunk (és már hogy a fenébe ne akarnánk?), akkor némi arany is szükségeltetik. A S3-al ellentétben nem elég ezt kitermelni, hanem a barakkhoz kell hordani, ahol egy katona erősségtől függően egy vagy két aranyba kerül. A szakaszvezető kiképzése a legköltségesebb, de a kis fickó megéri a pénzét (3 arany): vezénylete alatt csapataink szervezettsége és harci morálja nő.

Megvan tehát a hadsereg, indulhat a hódítás. A területszerzésnek vannak békés módjai is. Kisebb-nagyobb őrtornyok, várkastélyok építésével kitágíthatjuk határainkat, és egyben ezzel védhetjük meg az adott területet. Ebből következik, hogy a támadás során a cél az ellenség e katonai épületeinek elfoglalása. Ha sikerül bevenni egy őrtornyot, a körülötte lévő épületek lerombolódnak, az emberek visszahúzódnak az új határvonal mögé. A terület immár a fennhatóságunk alá tartozik, de igazán birtokba csak akkor vehetjük, ha összeköttetésben áll eredeti városunkkal.

TEMPLOMOK, KERESKEDELEM

Amíg a katonák utánpótlása készül, belefoghatunk újabb építkezésekbe, melyek bár rövidtávon költségesek, hosszútávon jócskán megtérülnek. Ilyen például a templom építése. Kezdetben azt hittem, a kis és nagy templom csak méreteiben tér el, ezért – biztos, ami biztos alapon - felépítettem a nagy monstrumot. Mikor a csuhások száma szaporodott, de hiába vártam a csodatevést, gyorsan építettem egy szőlőskertet, hogy az ott termelt bor mannaként elősegítse a varázslatokat. A várt eredményt azonban ez sem hozta meg. A bor halomban állt, a papok sokasodtak, és égre emelt tekintetükkel mintha csak azért fohászkodtak volna, hogy találjam meg végre a hiányzó láncszemet, a kistemplomot. Ez szükséges ugyanis ahhoz, hogy az isteneknek szánt nedűt feláldozzák, és a papok a manna felhasználása révén különböző varázslatokkal segítsék népünk boldogulását. Fát arannyá változtathatunk, javíthatjuk a terméshozamot, vagy megmászhatatlan hegycsúcsokat tehetünk átjárhatóvá. Igazán viszont a harcban nyújtott segítségükért foglaljuk imába isteneink nevét.



Ellenségeinket megfutamíthatjuk, legyengíthetjük, megbéníthatjuk, vagy akár pillangóvá változtathatjuk. Seregeinket nem csak varázslatokkal, de kézzelfoghatóbb eszközökkel is megtámogathatjuk. Építhetünk harci gépezeteket, melyekkel épületeket rombolhatunk le (lásd Népek), vagy ha a vízi csatákat részesítjük előnyben, nekiláthatunk hadihajókat felszerelni.

Hajó- és járműkészítőinket állíthatjuk kevésbé harcias célok szolgálatába is. A szekér segítségével új telepet hozhatunk létre. Szükség van hozzá mindkét helyen egy-egy piactérre, amelyek között szállíthatjuk az árut, persze, csak ha van szamár is, amelyet a szekér elé foghatunk. A más népekkel folytatott kereskedelem is hasonlóképpen zajlik, és hogy szegény szigetlakók se maradjanak ki semmi jóból, hajókkal is kereskedhetünk, ha felépítünk egy dokkolásra alkalmas kikötőt.

NÉPEK

A Settlers 4-ben a 3-hoz hasonlóan három különböző nép közül választhatunk attól függően, hogy a római, maja vagy a viking kultúrát részesítjük előnyben. Mint már megszokhattunk, mindhárom népnek a jellegzetes épületeken és ruházaton kívül megvannak a maga sajátosságai.

A **rómaiak** már ismertek. Isteneik a bort kedvelik, tehát ha kedvükben akarunk járni, napsütötte domboldalra építjük a szőlősgazda házát, hogy jó legyen a termés. A halandóknak is megvan a maguk kedvence, a jól átsült birkacomb. A római katonaság különleges egysége a szanitéc, aki bár a harcművészetben nem jeleskedik, a gyógyításban annál inkább. Harci gépnek megmaradt a jó öreg katapult. Feltöltéséhez a lőszergyárban némileg átalakított köveket használnak.

A **vikingek** néhány egyede engem leginkább a szórakozóhelyek bejáratánál tornyosuló tar fejű fajra emlékeztet. Isteneik mézsört vedelnek, mely a méhész, a virágos rét és a sörfőző közös munkájának gyümölcse. Különleges katonájuk a kellően brutális csatabárdos figura, harci gépük pedig stílusosan a vihar istenéről elnevezett Thor pörölye, mely porrá zúz minden épületet, és mannával működik. Fő eledelük természetesen a disznóhús.

A **maják** egy fokkal finomabb lelkűek, bár ami a szeszfőzést illeti, őket sem kell félteni. Az agavé növényből tequilát készítenek, és ezt áldozzák fel templomaik oltárán (öreg hiba). Harci gépezetük, a tűzköpő működtetése nem egyszerű. Kénből és szénből lőport kell gyártani, és feltölteni a szerkezetet, hogy az tűzlabdáival megsemmisítsen minden útjába akadó építményt. Különleges katonájuk a fúvócsövével veszi célba az ellenséget, hogy mérgezett nyilaival jó időre harcképtelenné tegye őket. A maja vasércbányászok akkor dolgoznak a legjobban, ha kecskehússal kedveskedünk nekik.

SÖTÉT NÉP

A játék egyik legnagyobb újdonsága az úgynevezett Sötét nép megjelenése, mely alapjaiban eltér az összes többitől. A Sötét nép nevéből adódóan nem kedveli a napsütötte, virágos réteket és zöldellő erdőket. Lételeme a pusztítás. Nincsenek gazdasági épületei, és nem őrtornyok építésével növeli területét, hanem a földek terméketlenné tételével. Amerre csuhás papjai elvetik magvaikat, a növények kiszáradnak, az állatok elmenekülnek, a vidék sivár, fekete pusztasággá válik. Ezen a területen nem tudunk építkezni, nem termelhetjük ki sem követ, sem a fát (már ami maradt belőlük). Számunkra tehát a terület teljességgel használhatatlanná válik. Nem úgy a sötét nép számára. Ők ezen a

csótánylakta terepen vannak igazán elemükben. Punkfrizurás gombatermesztőjük farmja körül rút kis pöfetegeket nevelget, melyből a sötét nép katonái erejüket nyerik. Mert katona, az van bőven. A pincebogár külsejű, görnyedt hátú buzogányosok és tarisznyájukból rohadt gyümölcsöket dobáló csatlósaik pár másodperc alatt szétverik erősnek hitt seregünket. Jobb tehát lehetőség szerint elkerülni a velük való találkozást. Morbus, a sötét istenség hatalmát ugyanis más módon is meg lehet törni.

Birodalma közepén álló várát földből feltörő lángoszlopok veszik körül, melyet a gombafarmok táplálnak, így mindaddig bevehetetlen marad, amíg el nem pusztítjuk az összes gombatelepet.

Szerencsére nem csak a sötét nép került újdonságként a játékba, hanem ellenszerként új specialistát is kaptunk a kertész személyében. Ne becsüljük le e szerény mesterség művelőit, mert az ő munkájuk a megoldás kulcsa. Kis ásójukkal csodákra képesek. A kihalt területeket ismét élettel töltik meg, a fű kisarjad, a fák zöldellnek, újra nyulak ugrándoznak a tisztáson, és pillangók repkednek a fejünk felett. Ami pedig a szívet melengető látványnál is fontosabb, ezen a területen nem terem a gomba. Megvan tehát, mivel lehet a gombatermesztőket a sírba (de legalábbis jó messzire) kergetni. Elég rájuk szabadítani néhány kertészt, akik addig püfölik ásóikkal a gombákat, és tisztogatják a talajt, míg szegény spóragyártó feladja a harcot. Azt azért nem árt tudni, hogy kertészeink csak békeidőben ilyen nagylegények, ezért amint az az ellenfél katonái megjelennek a színen, jobb, ha kimenekítjük őket. A legjobb taktika a sötét néppel szemben, ha kerüljük a konfliktust, és nem hergeljük fel őket, mert amíg nem támadunk, ők sem indítanak csatát. Néha azért papjaik bemerészkednek a térfelünkre, hogy újabb területeket hódítsanak el a természettől és tőlünk. Ha egyedül vannak, nyugodt szívvel kiirthatjuk a betolakodókat, ha viszont egész hadsereg vigyázza munkájukat, jobb, ha szemet hunyunk, és megvárjuk, amíg maguktól elvonulnak. Ajánlott tehát kertészeinkkel az őrizetlenül hagyott gombatelepekkel kezdeni, és csak akkor bocsátkozni közelharcba, ha ez végképp elkerülhetetlen. Ha sikerült az összes farmot lerombolni, következhet a főépület. A katonákra itt is csak a védekezéshez van szükség, a munka dandárját a kertészek végzik. Miután megtisztították a vár környékét, az felrobban, és nem marad más hátra, mint gyönyörködni a You have won! feliratban.

VÉLEMÉNY, ÚJDONSÁGOK

A Settlers 4 egyik legszembetűnőbb újítása a menü és kezelőfelület változtatásai. Ami a küllemet illeti, szerintem sok esetben hátrányára változott, de ízlések és pofonok. Vitathatatlan, hogy az épületek rendszerezése sokkal logikusabb, a gazdaság áttekinthetőbb, a rengeteg, játék közben felbukkanó információ és tanács pedig nagy segítséget nyújt a fennakadások kiküszöbölésére.

Annak ellenére, hogy lehetőségeink kiszélesedtek, az irányítás mégsem vált bonyolultabbá. A specialistáink ahogy a kijelölt területre érnek, rögtön munkához látnak, és ha máshol nagyobb hasznukat vesszük, egyetlen klikkel szállítómunkássá alakíthatjuk őket. Az új katonai egységek egyszerűen csapatokba tömöríthetők, utasíthatjuk őket a pozíció megtartására, járőrözésre, és a sebesült katonák kiválasztása sem okozhat már gondot. A katonai épületek őrzőit szintén többféleképpen összeállíthatjuk, könnyebben variálhatjuk.

A látvány döntő szerephez jut. A S4-ben épp ezért már nem anynyira a harc, hanem a virágzó gazdaság kiépítése a cél, ahol percekig bámuljuk kereskedőhajónk dagadó vitorláját, és belefeledkezünk egy templom díszeinek kidolgozásába. Ahogy megkezdjük a játékot, feltűnik a mozgalmasság. A virágos rét felett pillangók repkednek, az erdőben vaddisznók, nyulak, őzek. Nem csoda hát, ha új foglalkozásként megjelent a vadász, akinek a S3-ban bizony felkopott volna az álla. A hegytetőn hóember díszeleg, a patakban halak, a tengerben cápák élnek, a türelmes játékos pedig a Loch Ness-i szörny gyakoriságával előbukkanó tavi sárkányt is megleshetі.

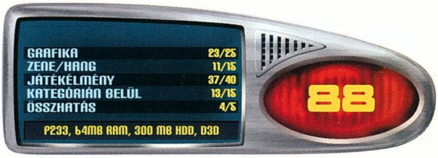
Megjelennek a városdíszítő elemek, melyek amellett, hogy rendkívül tetszetősek, növelik a katonáink erejét.(valljuk be, ha nem így lenne, nem sokat építenénk belőlük). A Sötét nép térhódítása és a kertészek kitartó munkája szintén látványos.

Összességében elmondható, hogy bár jelentős, lényegi változás nem ment végbe, a játék sok új elemmel gazdagodott, változatosabbá, élvezetesebbé vált. A segítségeknek köszönhetően pedig a bajok okainak keresgélése helyett több időnk jut gyönyörködni a valóban jól kidolgozott grafikában, és élvezni a Settlers 4 megújult világát.

Vera

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

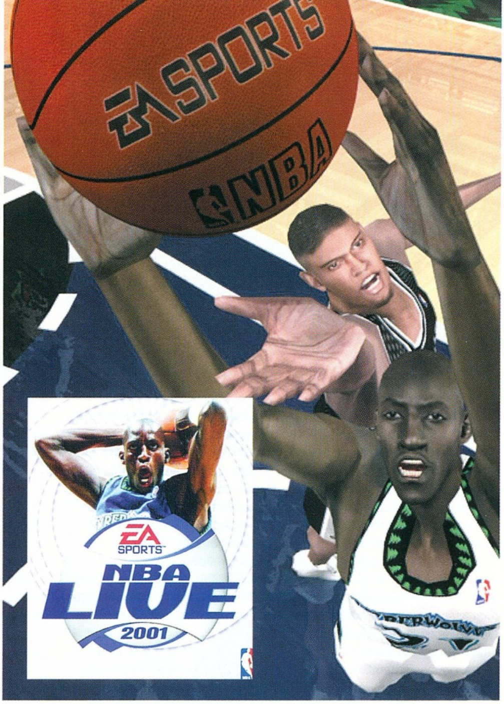
www.settlers4.com
www.strategyplanet.com/settlers



NBA 2001

StartBox

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.ea.com



LABDASZERZÉS, LEFORDULÁS

Az EA Sports sorozata 1996-os jelenléte óta folyamatosan a legjobb PC-s kosárlabdajáték, konkurensei kikoptak mellőle, egyeduralkodó maradt. Számottevő újítások, teljes grafikai átdolgozás, nagybetűs hangulat jellemezte a tavalyi részt (cikk a 2000/01-es PC GURU-ban). Az idei, a megszokottnál jóval később napvilágot látott játék kézhezvétele előtt az utóbbi idők EA kudarcai (FIFA2001, Superbike2001) után elvárásaim önkéntelenül is igencsak megnőttek. Sajnos a minimális változtatásokat magában foglaló játék az EA-történelem során először kényszerített arra, hogy a cikket a teljes szezon végigjátszása előtt írjam. Mindezt megfejelve pedig játék közben annak továbbra is meglévő, negatív pillanatait firkantottam papírra – a pozitívumokat fejben tartottam.

hagyhatatlan „Egyszeri mérkőzés", a „Bajnokság", a „Rájátszás", az „Egy az egy ellen" (tavalyival megegyező exsztárkínálattal), a „Franchise mód" (ezt picit átgyúrták, kellemesebbé tették, bár továbbra is pénz helyett pontok szerepelnek benne; immár lehet három csapatot felölelő játékoscseréket is kivitelezni) és a „Többjátékos mód". Igazán akkor lepődtem meg, amikor az összes menüt végigböngészve sem találkoztam új opcióval, egyedül a grafikai felbontást lehet immár akár 1920x1440-re emelni, és az opciók kiaknázzák a legmodernebb gyorsítókártyákban rejlő lehetőségeket.

FELDOBÁS

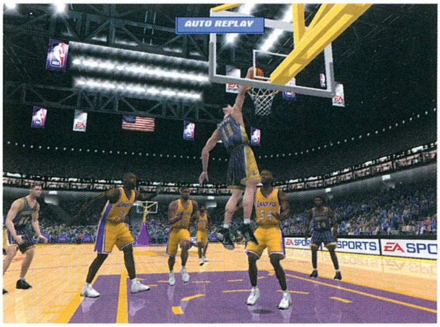
Már az intro lelohasztott, mely ismét a játék grafikájával készült, ráadásul a Playstation2-es verzió grafikus motorjával! Remélem, jövőre azért az igazi alaphangulatot megteremtő, valódi videó-bejátszások visszajönnek. A menürendszer megjelenése tovább keserített, mert a tavalyihoz képest nem változott. Játékmódokat illetően a választék csökkent, a „Gyakorlás" és a „Hárompontos dobóverseny" egész egyszerűen megszűnt, helyüket újakkal sem egészítették ki. Megmaradt a ki-

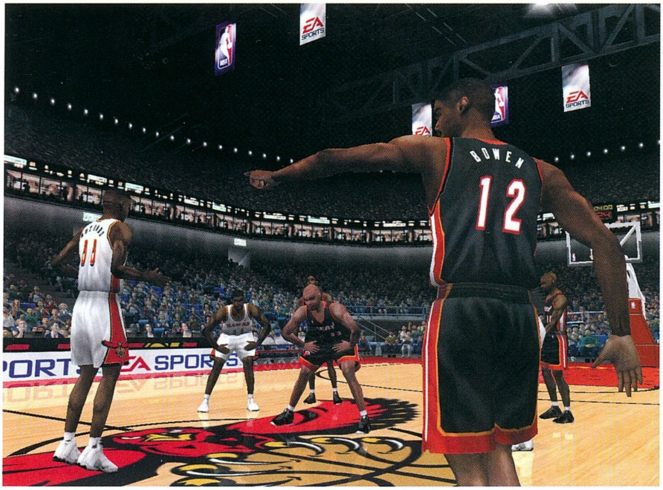
SZEMÉLYI HIBA, BÜNTETŐK

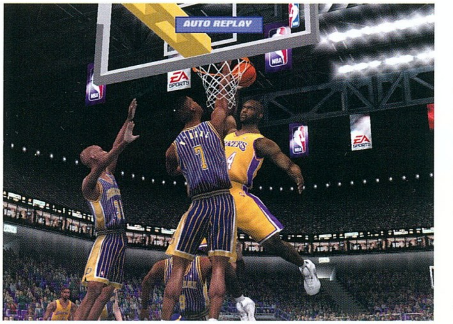
A körítés

A grafikus motort még tovább pofozgatták, a játékosok, főképpen az afro-amerikai fiúk még pontosabb, élesebb és szebb külső megjelenítést kaptak (most már a tenyerük is halványabb tónusú). Nem tudom, miért, de fehér bőrű társaik továbbra is nyeszlettnek néznek ki, arcberendezésük pedig megmosolyogni való. A közönség sorait is frissítették, de szerintem így lassan kezdenek papírmasé figurákra, tapsológépekre és zombikra emlékeztetni. A cserepadon ülő játékosok, a gyűrű és annak állványzata (a keresztléc tetején a hazai csapat internetes címe is helyet kapott), a stadiononként eltérő parketták mind-mind tuningon estek át. A nagy mennyiségű és igényes, teljesen új animáció is fokozza a hangulatot (nekem a meccs előtti pacsizások és a büntetők közti biztatások tetszettek legjobban). Mindezek eltörpülnek azonban, ha észreveszszük, hogy a játékvezető eltűnt: csak sípszavával veteti magát észre. Manapság ekkora hiányosság döbbenetes. A tavalyi részben még megtalálhatók voltak, idén azonban szőrén-szálán kihaltak a térd-, sípcsont- és könyökvédők is.

A kommentátori posztot továbbra is ellátó Don Poier és Robert Elliott eszköztára jelentősen felduzzadt. Rendkívül pontosan, sokszínűen, számos szinonimát használva beszélnek, szinte megállás nélkül dobálóznak a statisztikákkal – kedvencük a „draft" témaköre. A közönség morajlása még jobban idomul a játékhoz, hazai támadáskor, hárompontos, vagy lepattanó szerzése esetén is teljesen életszerű, ám kétséget kizáróan igazi csúcspontját a védekezésre való biztatás és az otthoni meccseinken az ellenfél büntetőt dobó játékosának zavarása jelenti. Maguk a játékosok is gyakran beszélnek, általában büntetődobás







és fault esetén, de a kispadról érkező bekiabálások is gyakoriak (pl. hárompontos kísérlet során gyakran előre üvöltik, ha rövid a dobás). A menüket alávezető zenék továbbra is igényesek, vezérfonaluk a basszus, a funky- és a rapelemek maradt.

AZ IRÁNYÍTÁS

A sok gomb miatt kicsit kacifántos, de elsajátítható. Érdekes, hogy a kézikönyvben a különböző trükkök „kombóinak" leírása lassan már oldalakra rúg.

A leggyakoribb hiba a passzok során fedezhető fel, ilyenkor a labda nagyon gyakran fut cigányútra – rossz csapattársnak passzolunk, a narancs érintés nélkül hagyja el a játékteret -, mert a gép nem oda dobja oda, ahova mi szerettük volna. A másik meglepetés a palánk alatt állva érhet minket, ahol a gép felváltva dönt zsákolás és dobás mellett: ez utóbbi cifra vezényszavakat fog ajkunkra csalni. A rendszer merevedett: a különböző mozdulatsorokat nem lehet egymáshoz csatolni, ki kell várni, amíg végzünk egy csellel, majd csak utána nyomhatjuk meg úgy a dobás vagy a passz gombot, hogy a játék végre is hajtsa azt!

A JÁTÉKMENET

Igazából csak azok a játékosok érzékelik majd az itt alkalmazott változásokat, akik a legnehezebb, Superstar szinten lépnek a parkettára. Ők észrevehetik, hogy a játék maga sokkal nehezebbé vált. A gép jobban fog embert, ügyesebben lop labdát, jól blokkolja a dobásokat, pontosabban dob és lepattanózik, mint tavaly. Tetszett, hogy a játék fizikálisabbá is vált, a személyi hibák gyakoribbak, immár bele tudunk ülni a védőjátékos ölébe, hogy aztán rátámaszkodva hátráljunk a gyűrű felé, majd szépen kivezetett horoggal dobjunk kosarat.

Azonban, hogy az öröm mégsem legyen teljes, a gépi intelligencia alapvető hibákat mutat fel:

- labdaszerzés után kitörő játékosa soha nem ziccerezik, ehelyett bevárja csapattársait,
- vesztésre állva általában végigjátssza a teljes támadóidőt, még tiszta helyzetben sem dobja el hamarabb a bőrt,
- minden helyzetből képes visszaérni a palánk alá, leindítani lehetetlen,
- lepattanó-szerzéskor előnyt élvez, hiszen a labda felugrás nélkül is hozzá esik.

Legjobban továbbra is azt élveztem, hogy a saját csapattársaim mennyire bambán állva védekeznek: dobásblokkolásra soha nem merészkednek, lepattanóért nem ugranak fel! Magyarul, ha nem váltogatsz köztük őrült módjára, akkor aztán futhatsz az eredmény után.

Támadás során állandósult hiba a rövid és középtávoli dobások kihagyása. Ez programhiba, a közeli kísérletek majdnem mindig a gyűrűről elpattanva végzik, még a legbiztosabb kezű játékosok esetében is.

Superstar szinten vezetni sem leányálom, mert a vesztésre álló ellenfél a sérült anyaoroszlán erejével harcol: védekezését megkétszerezi, támadásban pedig hirtelen felindulásból szórja a triplákat, mindemellett szinte minden létező lepattanót begyűjt. Ezt egy ideig meg is értettem, de hogy 10 meccsen egymás után az addig szoros mérkőzéseimet kivétel nélkül a negyedik negyedben bukjam el, kicsit kiborított.

HATODIK SZEMÉLYI, KIPONTOZÓDÁS

Kedvenc Heatem sem tudta felejtetni a játék hibáit. Azok, akik a tavalyi résszel már játszottak, osztani fogják véleményemet, az új játékosok azonban lehet, hogy szőrösszívűnek titulálnak majd.

Mindent figyelembe véve az EA ugyanazt a hibát követte el, mint a FIFA és a Superbike sorozataiban, ingyenes (vagy csekély feláras) bővítés helyett teljes árú terméket dobott piacra: 2001-es sorozatszámú sportjátékaik közül egyedül az NHL felelt meg elvárásaimnak.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.sportplanet.com

STOCKTON-MALONE: EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?

A kiemelkedő irányító-center páros 16. közös, Jazzes évét végre szeretnék az Aranygyűrűvel megkoronázni. Az NBA idei szezonjának legnagyobb esélyesei az utóbbi évek sztárcsapatai, ám a Lakers-Spurs-Trailblazers-Knickerbockers-Heat mellett a fiatalokat végre berlelő, szezon közben Mutombóval erősödött Philadelphia'76ers is nagyra törő célokat dédelget. Esélyesként számolni kell még a meglepően jól szereplő Milwaukee és Sacramento ötösfogataival is. Kornél új csapata, a Pistons csekély, de a Raptorsnál komolyabb esélyt mutat fel arra, hogy végre magyar kosaras is aktívan szerepelhessen az NBA rájátszásában.

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

84

PII600, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

NASCAR RACING 4

StartBox

Fejlesztő: Papyrus Design Group Inc.
Kiadó: Sierra
Web: www.papy.com

PAPYRUS: ÚJ KIHÍVÁS ELŐTT

Dave Kaemmer 14 éves csapatának első fejlesztése, az Indianapolis 500 az Indycar világába repített. Ezt még két hasonló témájú szoftver követte, miközben párhuzamosan indult el a másik sorozatuk, a NASCAR. Három rész után következett a Grand Prix Legends, mely sokak szerint ma is a PC-re valaha íródott legjobb fizikával rendelkező autóverseny.

Tavaly végre komoly konkurencia állt elő: az MGI a Hasbro kiadásában tárta elénk elképzelését NASCAR Heat címen (cikk a 2000/10-es PC GURU-ban). A szoftver - néhány kisebb hibától eltekintve - tökéletes, a mai napig élvezetes játékot nyújt. A Papyrus ellencsapása nem váratott sokat magára, ám rengeteg, a játékélményt súlyosan károsító hibája miatt kénytelen a második hellyel beérni. De nézzük csak sorjában:

A KOR KÖVETELMÉNYEI

Már megszokhattuk, hogy a Papyrus nem tölti ki a CD tárolókapacitását, az Install mintegy 320 MB-nyi helyet foglalt el merevlemezemen. A grafika beállítása (én csak OpenGL-ben kaptam nagyfelbontású textúrákat) és a kis képernyőre szorított, ám hangulatos intro megtekintése után a kormány kalibrálásához érkeztem el. Már itt felhívnám mindenki figyelmét, hogy használata alapkövetelmény! A következő képernyőn autót választottam, bepötyögtem a nevem és kisméretű (138x134) képet helyeztem el – Cole Trickle. Ecsetmesterek máris beléphetnek az anno Papyrus-vonásként aposztrofált „Paintkit”-be, hogy járművük egyedi festését megalkossák.

A NASCAR4 a változás szelét hozta magával, hiszen a kategórián belül először sikerült a „Winston Cup” mind a 21 versenypályáját szerepeltetni, ráadásul aktuális, 2001-es festéssel ellátott versenyzőket-csapatokat vonultat fel. Ezek azért hiányosak (a Heaté is az volt), de az internet segítségével teljes egésszé varázsolhatók, így a játékban mellőzött olyan ászok, mint Bill Elliott (#9) vagy Sterling Marlin (#40) is elfoglalhatják helyüket. A 2001-es adatoknak hála, az autók között mind a négy modell (az idei év nagy visszatérője a Dodge) megtalálható: Ford Taurus, Chevrolet Monte Carlo, Pontiac Grand Prix és Dodge Intrepid R/T alkotják a kínálatot. Ez a választás voltaképpen csak azok megjelenésére hat, hiszen menetteljesítmények, motorhang, pilótafülke, de még viselkedés tekintetében sincs közöttük különbség.

A menükben kószálva felfigyelhetünk azok igényességére, illetve a jelmagyarázatra. Ez, a főképp a beállítások magyarázatával kapcsolatos rendkívül hasznos és precíz segítség akkor bukkan fel, ha az egeret a kívánt mező felett tartjuk. Játék előtt célszerű az irányítás menüben az összes segítség kikapcsolása (a kuplungozásé maradhat), majd a játék szimuláció módba kapcsolása zászlójelekkel, valós időjárással és sérülés-modellel. Mindezt pedig tegyük azért, hogy ily módon a realitást súroló szimulációban legyen részünk.

JÁTÉKMÓDOK, VISELKEDÉS-ELMÉLET

Mint minden eddigi Papyrusműben, a Tesztelés továbbra is lehetséges a kiválasztott pályán. Ezen kívül játszhatunk Külön Versenyt, de indulhatunk a Bajnokságban is (idén először csak a „Winston Cup” áll rendelkezésre, a Busch-széria kimaradt), ráadásul a Többjátékos Mód is megnyílt. Ez utóbbi a helyi hálózatok, illetve az Internet fanatikusainak megmérettetését teszi lehetővé.

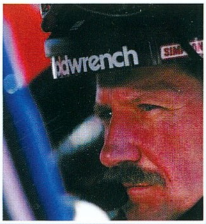
A 21 pályának hála minden aszfaltfelületen, a füvön és a salakágyban is adódott lehetősége a cikkírónak, hogy kipróbálhassa magát. A fizikai modellezésre (alapként a GPL szolgált) is a játék egészét átható kettősség jel-

DALE EARNHARDT SR.
(1951-2001)

A modernkori NASCAR legnagyobb alakjától búcsúzom. A fekete Chevrolet, legkedvesebb versenygépe okozta végzetét… a mezőny a Daytona 500 utolsó körében járt. Elöl fia és saját versenyzője haladt, ő, tőle teljesen szokatlanul maradt hátra, hogy feltartsa a falkát. Sterling Marlin belülről, Ken Schrader kívülről támadta, amikor ösztönösen még lejjebb zárt. A 40-es gépet érintve a Chevy először lefelé, majd ellenkormányzása után felfelé vágódott, ahol megvezette magát a 36-os autón és szinte merőlegesen állt a falba… a TV-ből szokványos versenybalesetnek tűnt, ám az anyaghibás biztonsági öv nem bírt megküzdeni az iszonyú erőhatásokkal. Elszakadt, és mi, a közönség, a rajongók, elvesztettük őt. Őt, akit mindenki legyőzhetetlennek, sérthetetlennek hitt. Akitől idén mindenki újabb bajnoki címet remélt, hiszen fia Jr. és saját csapata új erőkkel ruházta fel. Sajnos, mindhiába.

Hét bajnoki címe, 76 győzelme örök emlék marad, az „Intimidator” immár az égi betonteknőkben tekergeti tovább a kormányt.

Nyugodj békében, Dale!



lemző: a pilótafülke rázkódásai, ide-oda lengései hűen tükrözik a versenyautó motorházteteje alatt rejlő mintegy 750-800 LE szilajságát. Az autó viselkedése nemcsak gázadáskor és erős fékezéskor, hanem a fallal való találkozás alkalmával is példaértékű, hiszen a megpördülések, az erőcsúsztatások, de akár az ellenkormányzások-gázfröccsök-satufékek-gázelvételek tényleg úgy terelik az autót, ahogy azt hétről hétre a TV-képernyőkön láthatjuk. Haladás közben az aszfalt egyenetlenségei „dobálják" a járgányt, ez különösen a pilótafülkéből érezhető. Álló helyzetből természetesen nem indulhatunk el padlógázzal, a kocsi a farát kidobva kezd kivédhetetlen csúszásba. Már megemlítettem, hogy a pályák felülete is különböző, tapadásuk között jelentős eltérések tapasztalhatók, ami előbb-utóbb kiismerhető és megtanulható. Természetesen nagyon sok függ a kanyarok dőlésszögétől is, a meredekebb kanyarívek megtartják gépünket, a lankásabbak viszont nem, ezért itt megcsúszni is sokkal könnyebb. A fű veszélyforrás, csak finom kormánymozdulatokkal lehetünk biztosak a kirándulás sértetlen megúszásában, miközben a kocsiszekrény rázkódva ellenkezik. A füvön megállva csak nagy nehézségek árán lendülhetünk mozgásba, a kettes sebességi fokozat kapcsolása sikeres megoldás. Ama pályák esetében, nevezetesen Watkins Glen és Sears Point, ahol kavicságyat találunk, tapasztalhatjuk meg, hogy ez mennyire fogja meg még az ilyen versenygépeket is: lefékezésünk garantált, a gyorsítás merő utópia, kievickélésünk zötyögősre sikeredik. A megfeszített munka a kerekek viselkedésén is látható, hiszen mindegyik a felfüggesztésével egyetemben különálló egységként viselkedik. Maga a kasztni is billegésre hajlamos, a kanyarokból az egyenesekbe spriccelve súlypontja ténylegesen áttevődik. Tovább elemezhetjük a fizikát, ha sérült autóval haladunk, hiszen az áramvonalidomok hiánya, a csökkent leszorító-erő, és az esetleges defekt valódi vezetési bravúrt igényel. Az egyenesekben az autó balra húz, hiszen beállítása a kanyarhoz passzol – intermediate vagy fast beállítások. Mindezek függvényében szinte érthetetlen, hogy a döntött kanyarívekről lecsúszva az autó miért nem pördül meg (a Heat ebben verhetetlen)?

A Papyrus programozói végre elszakadtak a földön, szinte síneken szánkázó autóktól, hiszen egy-egy kiadósabb ütközés után a járművek akár légi útra is kelhetnek. A balesetek valódi remekműveknek hatnak, a pályán szembefordulva tömegkarambolt alkotni, majd azt visszanézni pedig annyira élvezetes, hogy jó ideig nem tudunk betelni realitásukkal. A visszajátszás egész egyszerűen tökéletes, rengeteg kameranézet, előre-visszacsévélés, lassítás és a leglátványosabb részek kivágása is lehetséges.

Versenyeinken az autót számos meghibásodás érheti, ezért nem árt, ha félszemmel mindig a mutatókat (egészen pontosan kettőt a hatból) vizslatjuk: a vízhőmérséklet – középtájon fent - és az olajnyomás-mérő – jobboldalt – műszerek visszajelzőinek villogása esetén radikális megoldásra van szükség, mely az esetek túlnyomó többségében azonnali boxba állás.

A NASCAR4 a szabályokat illetően minden idők legprecízebb játéka, hiszen pontról pontra úgy történik minden, ahogy az életben: felvezető autó és a pálya széli villogók működése, kisbüntetések megítélése – sárga zászló alatt előztél, túllépted a boxsebességet, zárt boxutcába hajtottál, sportszerűtlenül versenyeztél, jogosulatlan előnyre tettél szert, szabálytalanul hagytad el a boxutcát, sérült autód motorjából olaj fröcsköl a pályára, zöld zászló lengetése, és még sorolhatnám. Természetesen a gumiköpenyekre sem árt rá-rápillantani, kopottabb állapotuk nemcsak lassabb haladáshoz, de véletlen megpördülés esetén akár azonnali defekthez is vezethet! Végezetül az üzemanyag-szint is odafigyelést igényel; a versenyen és edzésen is

tele tartály utántöltésére félkannánként áll módunkban (2 kanna=22 gallon=teli tank).

A tökéletesen működő műszerek és a rengeteg, valóban érezhető beállítási lehetőség megkülönbözteti a játékot eddigi vetélytársaitól. A Papyrusra oly jellemző, akár 120%-os nehézségi szint pedig hosszú hónapok-évek kihívásával szolgál.

AUDIO-VIZIOKÚRA

A grafika csodálata (továbbfejlesztett GPL-motor) mellett az érme másik oldala a gépigény. Véleményem szerint a játék maximális felbontás mellett élvezhető sebességet csak a kor legmodernebb gépén produkál! A képsebesség méréséhez üssük le az F-billentyűt: teljes létszámú mezőny (43 autó) esetén elég egyetlen kicsúszás, és a számláló hirtelen érthetetlenül zuhanni kezd. Gépemen nagyobb ütközésekkor, 1280x960-as, átlag 25-30 képkocka/másodperc képsebesség után hirtelen diafilmet kezdtem el nézni, a játék 2-5 képkockás sebességre állt rá, így teljesen élvezhetetlenné vált.

Nekem különösen a pályák, a körülöttük álló építmények és a játék főszereplői, a versenygépek tetszettek. A Heat tesztelésekor még nem tudhattam, hogy ilyen rövid idő alatt képes lesz valaki azt túlszárnyalni. Érdemes figyelmet szentelni a 21 pálya élesen elkülönülő, igényesen összeválogatott aszfalt-textúráinak. Az autókat megszemlélve nemcsak a reklámok olvashatók el, de a különféle fényhatások, dinamikus árnyékaik, az esti versenyeken a reflektorok mindezt kiegészítő, csillogó hatásai igazi műremekeket varázsolnak belőlük. A balesetek áthatolhatatlan füst- és porfelhői az eddigi legélethűebbek, amit PC-n valaha is láttam – a motor meghibásodásakor is hasonló, csak feketébb árnyalatú szivárog ki a motortérből. A fű és a közönség textúrái olyan csúnyák, hogy szinte már szépek. A boxban végre szerelőink is megjelentek: kár, hogy mozgásuk kevés fázisból áll, testük gyufaszálra hasonlít.

A csapatfőnök hangja mit sem változott az évek során, kifejezéstára azonban jócskán bővült. Segítségeivel egyedül a „three wide" szituáció megítélésében szokott hibázni. A motorhang átlagos, az ütközések során hallott zajok és zörejek viszont teljesen élethűek, a hideg borsódzik tőlük a hátamon.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.thepitwagon.com
www.team-lightspeed.com
www.simracecar.com
www.high-compression.com

NASCAR4=NASCAR4 BÉTA

Állításomat alátámasztandó, nagyrészt a mesterséges intelligenciát kritizáló tények:

• A gépi versenyzők öngyilkos hajlama; legtöbbször fékezés nélkül hajtanak a pályán keresztben álló autóba, így egyszerű kicsúszásból gyakran a fél mezőnyt letaroló autótemető válik.

• A gyilkos felvezető autó (Martinsville, Sears Point, Atlanta, Watkins Glen stb.), mely minden útjába eső versenygépet felöklel.

• Játszhatatlan pálya, Martinsville, az örök sárga zászló hazája.

• A grafikai motor hibái: egymásba csúszó, esetenként összetapadó autók, aszfaltba süllyedő járművek.

• Hiányzó verseny közbeni mentési lehetőség!

• A gép gyakran jut jogosulatlan előnyhöz: zárt boxba hajt be, de nem kap érte büntetést, illetve baleset után azonnal boxba kerül (tow truck), és ha az netán a célvonalon túl van, akkor rossz esetben – utolsó kör - meg is nyeri előtted a versenyt, holott mögötted haladt!

• A gép által vezetett, sérült autók képesek az élmezőnnyel tartani, habár sérüléseik ezt nem tennék lehetővé.

• A kiválasztott versenyzők közül a rajtlistát a rajtszám határozza meg (55 autóból készítettem mezőnyt, de a gép mindig az első 29-et állította rajthoz).

• Sárga zászló alatt történő esetek tárháza.

• Rendkívül gyakori balesetek a boxutca egész hosszán, főképp annak kijáratánál.

• Balesetek után helyben forgolódó-tolató-vergődő autók.

Mindeme elemek együttes hatása azt eredményezi, hogy a játék 10-15%-os versenytávnál rendkívül vonzónak és élvezhetőnek hat, de amint szeretnénk kihasználni a box-stratégiát, és hosszabb versenyeket futni, azok egyszerű roncsderbivé silányulnak. Lelkesedésünk így hamar lelohad, idegesség és frusztrált hangulat lesz rajtunk úrrá.

DISZKVALIFIKÁLVA

Majdnem végzetes hibát követtem el, amikor 10%-os „Winston Cup" végén akartam a cikk megírásába vágni (a fülemben végig 93% csengett, mint leendő pontszám), de szerencsére még időben észbe kaptam, és 25-30%-os versenyeknek vágtam neki. Ekkor, több mint 2000 körrel a lábamban, ismertem meg igazán a játékot, sikerült észrevennem hibáit, és jelen állapotában teljesen játszhatatlannak nyilvánítanom azt.

Az internet egész verseny-közösségével együtt lélegzetvisszafojtva várjuk a Papyrustól A MEGOLDÁS-t, sokan az utolsó szalmaszálként emlegetve azt.

Ilyen félkész, elhamarkodottan kiadott játékot… a patch mindenképpen legyen veletek!

Dauby
tamas.daubner@renault.hu
Thanx to Tasnádi Zoltán

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	26/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	3/5

PII700, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

79

84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az
új évezredben is!
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-Gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu

THREE KINGDOMS

StartBox

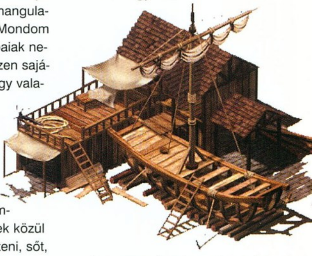
Fejlesztő: Overmax Studios
Kiadó: EIDOS Interactive
Honlap: www.eidos.com

TÖRTÉNELMI ELŐJÁTÉK

A kínai birodalom történelme négyezer évet ölel fel, a Xia dinasztia már i.e. 2100-ban uralkodott az ősi Kínában, s az utolsó császár, Pu Yi 1911-ben mondott le. Cseppnyi rész csupán ebből a Han dinasztia története, ám annál érdekesebb. Ezért választotta ki az Overmax Studios programjának hátterekénk körülbelül száz év eseményeit dolgozva fel. Akkoriban három hőst tartottak számon Kínában: Cao Cao északon a Wei, Liu Bei nyugaton a Shu, Sun Quan pedig délen a Wu királyságot erősítette meg. E három uralkodó történetét 1350 körül Luo Guanzhong jegyezte le regényében, s a Fate of the Dragon ezt vette alapul. Talán mindezekből rögtön kitűnik számotokra, e játék sztoriját nekünk igazán mélyen nehéz lesz átélni, hiszen merem állítani, nem sokan birtokolunk bármiféle tudást a kínai múlt eseményeivel kapcsolatban, és nem is vágyunk erre. Ám ha az információk stratégiai játék leple alatt érkeznek agysejtjeinkhez, talán beszivárog valami adat, s új kultúrát ismerhetünk meg…

DEJA VU

Elég csak a képekre pillantani, vagy megkezdeni az oktató missziót, hogy deja vu érzés kerítse hatalmába az embert. Igaz, az Age of Empires olyan etalon, melyet sokan vesznek alapul, és az Overmax sem másolta le egy az egyben, de a hasonlóság tagadhatatlan. Ám sajnos az immáron klasszikusnak számító valósidejű stratégiának ritmusát és hangulatát nem sikerült átvenni. Mondom ezt inkább csak az európaiak nevében, mert kínaiul egészen sajátosan hangzik minden, úgy valahogy megváltozik, életre kel, csak e nyelven számunkra játszhatatlan.



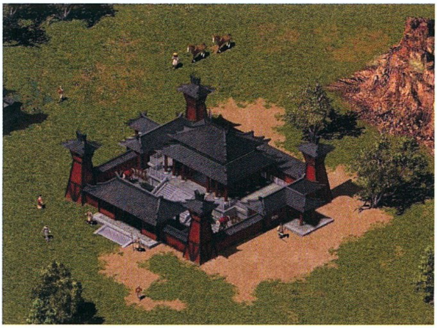
Kicsit még részletezve a megélt múltat felidéző élményeket, fel kell sorolnom a birodalomépítős stratégiákat, melyek közül elég csak a Caesart említeni, sőt, nem hagynám ki a Settlers sorozatot sem. Persze mindez nem bűn, csak…

…SOKAT AKAR A SZARKA

Elég néhány órát játszani, hogy észrevegyük, minden jót bele akartak zsúfolni ebbe a programba. Igen ám, de az ilyen maximalista rendszer a játszhatóság rovására megy. Nagyszerű, hogy hét nyersanyag beszerzésére is ügyelnünk kell (kukorica, hús, fa, vas, étel, bor, arany), csakhogy ezek közül a kukorica és a hús csupán önmagában mit sem ér, az étel és a bor a kész termék, melyet külön épületben munkások készítenek el, az arany pedig szintén nem kitermelhető, leginkább adóztatással szerezhető be. Mindez számos nehézséget okoz, feleslegesen volt szerintem az élelmiszerellátást Settlers-módra fázisokra bontani. A Blue Byte programjának lassan hömpölygő ritmusában erre van idő, de ebben, amikor felgyorsulnak az események, csak gondot jelent irányítani a gazdaságot, mert az egyszerűség elvét nem követték a kiképzésekben és a harc rendszerében sem.

KÜLÖNLEGES TÉRKÉPRENDSZER

A valósidejű stratégiák általában a pergő ritmus miatt és az áttekinthetőség érdekében egyszerű térképet használnak, melyet jól látható helyen, folyamatosan figyelhetünk. Így a FoD multi-map

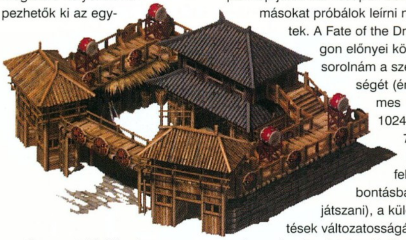


rendszere meglehetősen különleges, és az első pár órában igen szokatlan. A várostérképet (melyen a település és annak közvetlen környezete látszik) külön figyelhetjük a bal alsó sarokban elhelyezkedő ablakban, míg a jobb oldalon a városokat már csak apró ikonok szimbolizálják. Így ha a csapatok elhagyják a várost, hamarosan feltűnnek a birodalmi térképen. Ezért aztán ha valamely másik város segítségére kell sietnünk, több „zónán" is át kell haladnunk, mire odaérünk...

KARD KI KARD!

Mivel az általam kipróbált küldetések nagy százalékában mások segítségére kellett sietnem, hamar megtanultam, hogy e hosszú vándorlás során embereim mindig kifáradnak. Ezért senki ne indítsa útnak csapatait anélkül, hogy ellátmányt hordozó kocsit ne küldene velük. E nélkül ugyanis képtelenek lesznek pihenni, éheznek, szomjaznak, gyengülnek, s elhalálozn ak, hiszen a városfalak mögött megbúvó ellen friss lesz és üde. Íme egy újabb bonyolító tényező...

A csapatok képzése és a különleges módosítók felfedezése a stílusjegyeknek megfelelően a munkás egységek által emelt épületekben zajlik. Az egységek a megfelelő helyeken képezhetők ki az egyszerű parasztokból is. A tapasztalati pontok mellett számos módosítót (jobb páncélzat, gyorsabb mozgás stb.) kutathatunk ki, ami természetesen főként a pénz függvénye. Mivel fallal körülvett városok bevételére is számítanunk kell, külön ostromgépeket is építtethetünk. A kutatóközpontban így a munkások, a katonai egységek és a gépezetek is külön fejleszthetők. Emellett az épületek egy részében lehetőség van magasabb szintre lépni, ami fokozottabb termelést vagy más előnyöket eredményez.



A harcrendszer valósághű, a magasságok és egyéb tényezők is számítanak. Nagyon tetszett, hogy amikor az egyik lovasvezéremnek kiadtam az utasítást egy ostromgép megsemmisítésére, akkor leszállt a lováról, és szétverte azt. Viszont zokon vettem a halálát, mert sikerült e gépezet magasabb részére klikkelnem, így ő oda mászott fel, szétverte a szerkezetet, majd lezuhant, és szörnyet halt. Hmm. Viszont megmaradt a lova. Öröm, üröm, aztán újabb öröm. A paripa nyergébe ugyanis bármelyik gyalogos katonám szívesen és ügyesen felpattant...

Nem kezdem el részletezni sem ezt, sem mást. Erre itt most nincs tér, és szükség sem. Bátran merem állítani, hogy a valósidejű stratégiák ismerői azonnal elboldogulnak a programmal, akiknek pedig ez lesz az első, alapos és részletes oktatójátékban tanulhatja meg az alapokat.

SUMMA SUMMARUM

Természetesen e két oldalban, pár nap játék után csupán benyomásokat próbálok leírni nektek. A Fate of the Dragon előnyei közé sorolnám a szépségét (érdemes 1024 x 768-as felbontásban játszani), a küldetések változatosságát (a kampány kezdetekor kiválasztott vezér személye valóban befolyásolja az eseményeket, a kialakult harci helyzetek lehetséges megoldásait, sőt, a követendő stratégiát is, ezért érdemes mindet végigvinni), az alapos kidolgozottságot, az egyszerű kezelési rendszert és a kihívást is. Ez utóbbiról csak annyit, hogy a Three Kingdoms nehéz, még easy fokozatban sem könnyű végigjátszani, hard fokozaton talán lehetetlen is. Annak találták ki, aki szereti, ha már izzad a tenyere, mire győzedelmeskedik. Tetszett a bónusz ajándékokat adó Buddha szobrok „restaurálása" is, ami az elején nagy segítséget jelenthet.

Negatívumként éltem meg a nyersanyagok túlbonyolítását. Hiába jó ötlet a többrétegű térkép, mely megnöveli a teret, a nagytávolságokat bejáró fáradt sereg hazavezetése vagy az ostromok irányítása közben a gazdaság terhei óhatatlanul kapkodást vagy hibázást eredményeznek. A katasztrófák már csak habot jelentenek a tortán, bár valószínű, hogy a korhűséghez szükségesek. Végezetül számomra rendkívül idegesítő volt egy idő után az alakulatok kínai felkiáltása. Nem mondom, hogy a „yes mylord" tökéletes megoldás, de ezek a vakkantások...

Mindezektől függetlenül e program bőven elfér a stratégiák palettáján. Újabb színfolt, amelyet a stílus kedvelőinek érdemes kipróbálni.

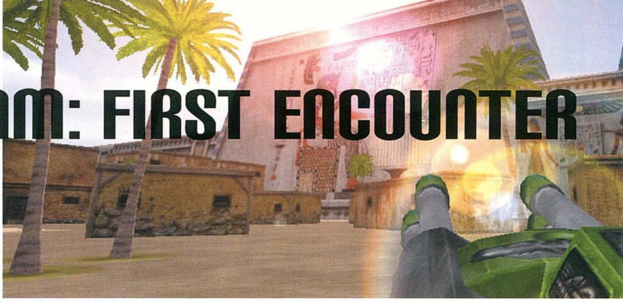
Lily

GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	28/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	9/15
ÖSSZHATÁS	3/5

PII233, 32MB RAM, 270MB HDD

68

SERIOUS SAM: FIRST ENCOUNTER



StartBox

Fejlesztő: Croteam
Kiadó: Take 2 / Gathering of Developers
Web: www.croteam.com

Már a nosztalgia sem a régi... - hallhatjuk mostanában egyre gyakrabban azoknak a veterán játékosoknak a sóhajtozását, akik még emlékeznek azokra az időkre, amikor még nem voltak 3D kártyák, nem volt internet, de még Windows, sőt, PC sem. A fene nagy siránkozás oka az, hogy a mai játékokból egyre inkább kihal a hangulat, a játékélmény - a fejlesztők egyre inkább hajlamosak a csillivilli effekteknek és a frame/sec értékeknek alávetni mindazt, amitől egy játék játék lesz. Ha a nyavalygók eme eszmefuttatása nem is feltétlenül száz százalékosan igaz, azért lehet benne valami. Vegyük például a first person shootereket. Ma már a magukra valamit is adó FPS játékok dugig vannak tömve stratégiai és kalandelemekkel, a multiplayer és csapatjátékok tobzódnak bennük, van bennük realisztikus sérülési modell, valósághű fegyverek és mesterséges intelligencia. Ezzel szemben teljes mértékben kiveszni látszik a műfaj képviselőiből az, ami miatt anno az egész stílust kitalálták: az eszetlen hentelés. A feltörekvő kelet-európai játékfejlesztő újhullám egyik jeles képviselője, a horvát Croteam azonban most visszaforgatja az idő kerekét vagy 6-7 évvel. Serious Sam, az egész harmadik dimenzió legtökösebb legénye a Doom 2 és a Duke Nukem 3D stílusában irtja ezerszámra az ellent, természetesen a XXI. századhoz illő kivitelezésben, hogy a GeForce se unatkozzon.

DUKE NUKEM A BALKÁNRÓL

Annak ellenére, hogy az efféle játékokban a kerettörténet általában a kutyát sem érdekli, a derék horvátok (a '98-as foci VB óta Kelet-Európa legszimpatikusabb nemzete!) ettől sem kíméltek meg. A fáma szerint százezer évente eljön a mi kis galaxisunkba a rettenetes übergonosz, akinek a neve nagyjából úgy hangzik, mintha az ember egyszerre akarná kimondani az összes prágai metrómegálló nevét (a gyengébb idegzetűek kedvéért most ettől itt írásban el is tekintünk). Ha már itt van, menetrendszerűen ki is pusztítja a kozmosz összes hozzávetőlegesen értelmes létformáját - hogy miért, azt még senki nem kérdezte meg tőle. A legutóbbi ilyen rituálé ötezer éve történt, amikor a mi fajunk még piramisok építgetésével foglalkozott, így nem minősült értelmesnek, ergo megúszta a kipusztítást. Nem járt ilyen jól a Szíriusz (nem lehet nem észrevenni a szójátékot: Serious - Szíriusz) csillagának civilizációja, akikből annak rendje és módja szerint isa, pur és homou maradt csak. Serious Sam kálváriája akkor kezdődik, amikor a XXII. század elején a tudósok felfedezik Egyiptomban a szíriuszi kultúra menekültjeinek maradványait. Az óvatlan kutakodás eredményeképpen a gonosz visszatér, és az emberiséget a szíriusziak leszármazottainak véli, ezzel ki is mondatik ránk a halálos ítélet. A végső exitus határán azonban sikerül beüzemelni az utolsó reményt jelentő, szíriusziaktól örökölt szerkentyűt, az időgépet. Sam Stone, alias Komoly Sámuel visszakerül az ókori Egyiptomba, ahol a gonosz seregei éppen kipusztítják az utolsó menekült szíriusziakat. A dolgunk egyszerű: mindössze egy szál malacnyúzó kést, valamint két jó barátunkat, Smith-t és Wessont magunk mellett tudva verjük vissza az inváziót, majd szerezzük meg a szíriusziak leparkolt űrhajóját, keressük meg a főgonoszt, és verjük ki belőle is a szuszt. Szerencsére a cimboráink a tér-idő túlsó oldaláról folyamatosan dobálják az időgépbe az utánpótlást, így a szertteszét heverő powerupok és gyógyító csomagok léte is meg van magyarázva...

KOMOLYTALAN JÁTÉK...

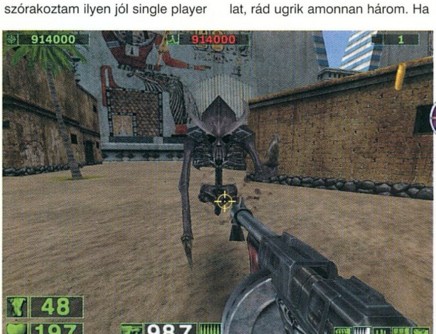
A Serious Sam játékmenete egy az egyben az ősklasszikus Doomét idézi. Jönnek a szörnyek hosszú, tömött sorokban, mi meg vágjuk őket hűvös halomba. A pályák lineárisak, mint a seprűnyél, általában még elágazás se nagyon akad az utunkba. A derék horvát kóderek az ellenséges szörnyek AI-programozásába sem valószínű, hogy beleőszültek volna: a dögök csak jönnek, jönnek iszonyatos túlerőben, és amíg bírják szusszal, ütnek-rúgnak-harapnak. Na persze, ők az intergalaktikus nagyongonosz fé-

lelmet és fájdalmat nem ismerő zombi-szolgái, akik csak úgy a nihilből teleportálódnak a helyszínre, majd haláluk után vissza - hát ez nem túl meggyőző duma a játék poligon- és AI-takarékos ideológiájának alátámasztására... A butaságért cserébe viszont a felaprítanivaló ellenségek nagyon jól ki vannak találva! A fanatikusan rohamozó fej nélküli kamikázék, a gyengus, de százfős hordákban támadó békák, az AT-ST birodalmi lépegetőre emlékeztető robotok mind egyediek, hangulatosak, és színtiszta élvezet küzdeni ellenük. Az kedvencem - és látatlanban le merem fogadni a Sasa egyhavi fizetésébe, hogy mindenki kedvence lesz, amint a játék megjelenik - a werebull nevű jószág, amelyikkel szabályos kis bikaviadalt játszhatunk. A dög sokkal gyorsabb nálunk, és biztosan felöklel, az egyetlen hathatós védekezés, ha hidegvérrel kivárunk, majd az utolsó pillanatban kecsesen félrelépünk előle. Amíg a lendület viszi a bikát, még a tarkójára is csaphatunk néhányat valami komolyabb kaliberű célszerszámmal. Profik ugyanezt három-négy bikával játsszák szimultán, természetesen csak késsel felfegyverkezve. Komolyan mondom, a Doom 2 cyberdemon-párbajai óta nem szórakoztam ilyen jól single player

FPS-sel, mint egy-egy ilyen bikaviadal alkalmával! A Serious engine egyik fő attrakciója a rengeteg ellenfél egyszeri kezelése, és ezt a pályatervezők nagyon szépen ki is használták. Egytucatnyi ellenfél az orrunk előtt átlagos harci helyzetnek számít, nem ritka, amikor húszan-harmincan törnek ránk, de előfordul az is, hogy a szörnyek szó szerint százszámra potyognak a nyakunkba. A gond csak az, hogy nagyon könnyű a pályatervezés szitáján átlátni, szinte kiabál, hogy ha itt belépsz ezen az ajtón, amott megjelenik két szörny, ha ott átléped azt a vonalat, rád ugrik amonnan három. Ha netán szegény Sam valahol kileheli a lelkét, az állás visszatöltése után már kacagva teljesíti a pályát, mert holtbiztosan tudja, mikor, honnan, mennyien jönnek ellene. Hősünk, Sámuel nagyszerű társ az önfeledt hentelésben, jó kis Duke Nukem-paródia, amikor a legvadabb öldöklés kellős közepén elkezdi fütyörészni az Ének az esőben, vagy az Indy-filmek főtémáját. A fegyverzetünk szintén az ős-doomos hagyományokat követi, ebből adódóan a duplacsövű shotgunon és a rakétavetőn kívül csak lőszerfogytán fogunk igazán mást használni (ennek némileg ellentmond, hogy egy netes szavazás szerint a bétában a teszterek kedvenc fegyvere egyöntetűen a minigun volt, de biztos ők nem értenek hozzá). Érdekesség, hogy a játék számon tartja a pontszámunkat, mint a régi szép időkben, van hiscore lista, a netes fórumokon már most megy a versengés, hogy ki milyen pontszámot csinált a legdurvább fokozaton, mentés nélkül, fél kézzel, kikapcsolt monitorral...

...KOMOLY ENGINE-NEL!

Ha valaki netán elköveti azt a fatális hibát, hogy a PC Guru alapos áttanulmányozása nélkül tér be a sarki szoftverbutikba Serious Samet beszerezni, biztosan el fog csodálkozni az árán. A cetli ugyanis kábé a szokásos ár felét, húsz dollárnak megfelelő forintot fog mutatni (hogy pontosan mennyit is, az egyelőre rejtély előttünk, mivel a Take 2 jóvoltából az arany CD-re kerülés másnapján kaptuk meg a tesztpéldányunkat, amikor magyar árakról még senki nem tudott). Ennek az oka az, hogy a játék valójában nem más, mint a horvátok hosszú évek óta fejlesztgetett engine-jének nagyszabású reklámja, és egyben techdemója. Ennek tudható be, hogy az eredetileg tervezett 40 pálya helyett csak 15 került be a játékba, illetve hogy spártai módon mellőznünk kell mindenféle renderelt movie-t. Az engine viszont szépen muzsikál, ezt el kell ismernünk. A piacot uraló három nagy (Quake, Unreal, Lith) közül leginkább utóbbira emlékeztet, egy picit szögletes, nem annyira színes-szagos, de összességében kellemes és gyors. Az elsőszámú attrakció mindenképpen a renge-



CROTEAM

Manapság az ex-vasfüggönyön innen a játékfejlesztő csapatok gyorsabban szaporodnak, mint a Zámbó Jimmy-emlékdalok, így megeshet, hogy a Croteam nevének hallatán a tájékozatlan játékos csak unottan legyint. Rosszul teszi, ugyanis a horvát fiúk már régi motorosok a szakmában, és Kelet-Európa egyik legrégebbi játékfejlesztőinek számítanak, '93 óta nyomják az ipart. Eddig leginkább focis programokat készítettek. A Serious Sam a második PC-s fejlesztésük a Football Glory után, és úgy tűnik, az engine-bizniszbe való beszállással megfogták az isten lábát. A Serious engine-t már a játék megjelenése előtt sikerült két helyre is licencelniük, és az üzlet várhatóan csak most indul be...

teg ellenfél egyszerre kezelése. Ezt nagyon erős LOD-ozással érték el, minden objektumhoz 32 (!) különböző számú poligonból felépített modellt lehet rendelni, amelyek között a program váltogat a kamerától való távolságuk függvényében. Ez persze nem olyan elegáns megoldás, mint a Sacrifice vagy a Black and White dinamikus LOD-ja, cserébe a táj nem is vibrál és hullámzik annyira, mint azokban. A játékban ugyan nem nagyon látszanak az élethű fizika nyomai, de maga az engine teljes, hat szabadsági fokú fizikai modellel rendelkezik. Ennek egyik eredménye az a nagyon érdekes effekt, amikor egy helyszínen többféle irányú és erejű gravitációval találkozunk. Tehát ha mondjuk, felugrunk, átkerülünk a plafon gravitációjába, és ahelyett, hogy leesnénk, „felesünk". Az ilyen, több-gravitációs helyszíneken hihetetlen mókákat lehet művelni már egy gránátvetővel is, és az effekt a későbbiekben elképesztő multiplayer pályák alapjául szolgálhat. Ha már a multinál tartunk, az engine támogatja a (kettő vagy négy felé) osztott képernyős üzemmódot. Mivel a „négyen

egy billentyűzet előtt"-parti könynyen torkollhat nyolc napon túl gyógyuló sérülésekbe, érdemesebb ezt inkább kooperatív játék esetén egyfajta „kép a képben" rendszernek használni, és az osztott képernyőkön a csapattársaink mozgását figyelni. Egyébiránt a multi módok és pályák most még nagyon harmatosak, de a CD-n ott van a pályaeditor és a modeller program is, a dolog sikere csak a rajongókon múlik.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.oldmanmurray.com

Feltűnő, hogy a grafikus motor milyen szépen domborít szabad téri és belső helyszínek esetén egyaránt. Erre a pályaszerkesztők szépen rá is játszottak, a szűk járatok és csatornák után mindig éles kontraszttal bukkanunk ki a sivatagba a homokdűnék közé, és vissza. Egyes jelenetek - például amikor a homokbuckák közül kikeveredve hirtelen elénk tárul Memphis városa - egészen lenyűgözők, talán csak a külső kameranézet az, amin még kellett volna csiszolgatni egy kicsit. Ráadásul az engine szemtelenül gyors, nekem egy aránylag izmos gépen (Athlon 800/GeForce 2) az istennek se sikerült akadozásra bírnom, vagy komoly lassulásra bírnom, de korrekten ment egy gyengus Celeron 300/TNT2 pároson is. Nekem kicsit az az érzésem, hogy bár a program tudatosan enginetechdemónak készült, a fejlesztők kicsit elszálltak, és puszta lelkesedésből elkezdtek komolyabb játékot faragni belőle. A határidő azonban lejárt, és amikor hőseinknek a billentyűzet kihullott a kezéből, egy kész engine és egy félkész játék figyelt az arany CD-n. Erre utal a pályák száma és megszerkesztettsége, az AI, a movie-k hiánya (engine mozikból is csak pár másodperces snitteket kapunk).

(NE) JÁTSZD ÚJRA, SAM!

A Serious Sam tökéletes példája az egyszer használatos játékoknak. Egyszer végigjátszani borzasztó élvezetes: ha különösebb agymunkára nem is kell számítani, a fékevesztett szörnyaprítás élményét nem hiszem, hogy bárki is megvetné, legalább egy rövid kis feszültség-levezetés erejéig. Másodszorra azonban már - a zéró AI-nak és a lineáris pályáknak köszönhetően - semmilyen meglepetést sem tartogat. Valósághűséget ne keressünk benne, ez a játék a hamisítatlan arcade-stílusú lövöldözésről szól. Összességében leginkább a globalizáció nagyszerű termékéhez, a gazdaságos TESCO rumhoz tudnám hasonlítani a Serious Samet. A végletekig egyszerű recepten alapul, olcsó, de roppant hatásos. Az ember nagyon el tud merülni benne egy alkalom erejéig, de ha végzett vele, legközelebb biztos valami értelmesebb shootert keres magának. Azt az egy alkalmat azonban nemigen felejti el...

Utóirat: Nem hittem volna, de sikerült megállnom, hogy ne rövidítsem a játék címét SS-re, és ne süssek el ezzel idétlen vicceket...

Hancu
mikor_adja_meg_Puma_a_soreinket@hancu.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 400 MB HDD, D3D, 3DFX

83

Az estmail az est.hu ingyenes levelező szolgáltatása.
est mail
A távírógép
Nevet és mehet
A postás mindig kétszer csenget
Az ő dolga!
Te egyszer sem.
A www.estmail.hu ingyenes web-alapú levelezőrendszer, amit bármikor, bárhonnan elérhetsz.
A postás meg csengessen, amennyit csak akar.
www.estmail.hu
est.hu

BOLDOG SZÜLINAPOT BLIZZARD!

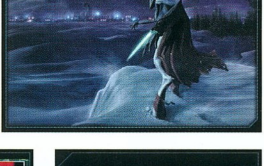
Igen kevés olyan fejlesztőcsapat van jelen a játékpiacon, amelynek minden játéka átütő siker, s a rajongók és a szakma egyaránt eufóriában úszva ünnepel, ha a cég újabb gyöngyszemmel örvendezteti meg a közönséget. Amióta a korábbi ász LucasArts és a Westwood a Force Commanderrel, illetve a Dune 2000-rel eljátszotta a bizalmunkat, talán csak a Bullfrog és a Blizzard maradt meg a minőségi játék szinonimájaként. Ez utóbbi nemrég volt tíz éves, s e kerek évfordulót nagy netes csinnadrattával, visszatekintő cikkek sorozatával ünnepelte, büszkén – és jogosan – élvezve dicső múltjának felidézését. Ebből a jeles eseményből a PC Guru olvasói sem maradhatnak ki, az alábbiakban tehát a Blizzard honlapján található öntömjénezés zanzáját olvashatjátok néhány kulisszatitok és érdekesebb adat kíséretében.

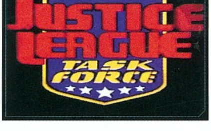
KEZDŐ ZSENIK

Senki sem születik profinak, így a Blizzard első évei is tanulóévek voltak, s a vállalat igen szerény kezdetekből – egy évi néhány tízezer dollárt forgalmazó háromfős csapatból – nőtte ki magát 200 embernek munkát adó piacformáló céggé. Az alapítók, az ötletgazda Allen Adham és főiskolai haverja, Mike Morhaime 1991. február 8-án hozták létre 20.000 dollár kezdőtőkével a Blizzard ősét, a Silicon & Synapse-ot. Napokon belül csatlakozott hozzájuk első alkalmazottjuk, Frank Pearce, aki eleinte egy személyben volt programozó, játéktervező és recepciós. Ennek a triumvirátusnak a segítségével a cég lassú fejlődésnek indult, s hogy ne menjen csődbe, Mike és Allen az első két évben nem osztottak maguknak fizetést, minden pénzüket visszaforgatták. Eleinte egyszerű fejlesztőcsapatként tevékenykedtek, és bérprogramozásból éltek. Első munkájuk a Battlechess nevű sakkprogram Windowsos konverziója volt, amelyet az Interplay által tervezett RPM Racing kódolása követett, majd néhány olyan korai zsenge, mint az Amigás Lord of the Rings, a Battlechess II és a Castles. A „zsoldosmunkák" során a srácok rengeteget tanultak, s Allen szerint ezekben az években jöttek rá a játéktervezés legfontosabb aranyszabályára, amely később a Blizzard ars poeticájává vált: „Hamar rádöbbentünk, hogy a technológiai háttér másodlagos dolog. Első és legfontosabb szempont a játék élvezhetősége, második a tetszetős kivitelezés, és a technológia korszerűsége csak a sor végén jön." 1991 végére a fiúk úgy érezték, hogy már eleget tanultak, és elkezdték első saját játékaik, a Rock'n'Roll Racing és a Lost Vikings fejlesztését. Mindkét program 1993-ban jelent meg, és a játékipar azonnal felkapta a fejét az addig még ismeretlen cég munkái láttán: a játékok jó néhány díjat besöpörtek, a Videogames Magazine pedig a Silicon & Synapse-ot választotta az év fejlesztőcsapatává. A Rock'n'Roll Racingből el is ment vagy 60.000 példány, s az alapítók a mennyben érezték magukat a számukra mindössze 40.000 dollárt jövedelmező biznisz láttán... Ezután a Blackthorne és néhány más konzolos játék következett, és ezzel párhuzamosan a cég is átalakult. Először is, a biztos pénzügyi csődtől mentette meg őket a Davidson & Associates nevű oktatószoftvereket gyártó vállalat, amikor felvásárolta a Silicon & Synapse-t olyan előnyös szerződést kínálva, amely lehetővé tette az alapítóknak a teljes alkotói függetlenséget. Ezzel egy időben megváltoztatták a cég nevét Chaos Studiosra, majd – miután kiderült, hogy ez a név már levédett – Blizzardra. A változás olyan gyors volt, hogy a céglogót tervező grafikusnak csupán egy délutánja volt arra, hogy megváltoztassa a művét, ezért csak a szöveget írta át, és meghagyta az eredeti – a Chaos Studios után egy kissé kaotikusra tervezett – betűtípust. Így született meg a Blizzard logo, és az ily módon rendeződött körülmények mellett már nem volt akadálya annak, hogy 1994 végén megjelenjen első igazi Blizzard-játék, a Warcraft.

STAR & WARS

A Warcraft sikere meglepte készítőit: a játék az első évben több mint 100.000 példányban fogyott el, ezért azonnal nekiláttak a folytatás készítésének. Eleinte az alkotók csak grafikai korszerűsítést szerettek volna véghezvinni (640 X 480-ast felbontást a 320 X 200-as helyett), de a szűk egy év fejlesztésbe belefért még egy pályaszerkesztő is, a Blizzard játékok utánozhatatlan egyéniségét adó karikatúraszerű szereplők és humor hangsúlyozása, valamint nem utolsó sorban a masszív multiplayer-opció, aminek köszönhetően a nép megismerte a „multi gyakás" fogalmát. Ez utóbbi igen nagy szerepet játszott abban, hogy a Warcraft II megjelenése (1995 decembere) után egy év alatt több mint egymillió példányban kelt el, s a mai napig világszerte hárommilliónál is többen vették meg. Ez a siker teljesen ledöbbentette Blizzardékat, s rövid pihenő után gőzerővel álltak neki az újabb „craft" fejlesztésének, amely ezúttal az űrben játszódott, így a „Star-" előtét került a játék címébe. Az alkotók az 1996-os E3-ra az eredeti Warcraft II kódot használva össze is dobtak egy űrkörnyezetet, ám a kiállított demo igen sok kritikát kapott, mindenki hiányolta belőle az eredetiséget. A vezető fejlesztő, Bob Fitch is rájött, hogy az „orkok az űrben" feeling nem tenne jót a játéknak (az akkori Starcraft verzió screenshotjait nézegetve örülhetünk, hogy így történt...),





majd amikor a Warcraft II engine-je is kevésnek bizonyult a tervezők rengeteg új ötletéhez és effektjéhez, Bob megelégelte a dolgot, és az asztalra csapott. Kihisztizett két hónap haladékot, elvonult a többiek elől, majd a második hónap végén felbukkant egy új motorral, amely már képes volt minden varázslat-, egység- és képesség-effekt kezelésére. Ekkorra már a játék tekintélyes csúszással büszkélkedhetett, így mindenki veszettül túlórázott, Bob pedig ez utolsó hat hónapban ki sem mozdult az irodából. Oroszlánrésze volt abban, hogy a Starcraft 1998 áprilisában megjelenhetett, de a fogadtatás még az ő elképzeléseit is felülmúlta. A játékot három hónap alatt több mint egymillióan vették meg, majd a hamarosan megjelenő kiegészítő, a Brood War is hasonló sikert aratott – a két program a mai napig több mint ötmillió példányban kelt el, és ezzel a Blizzard történetének legjobban fogyó bestsellere lett. A fogadtatás mögött a már emlegetett Blizzard hitvallás állt: a Starcraft technológiailag kifejezetten elmaradott volt, viszont nála élvezetesebb és hangulatosabb játék kevés akad kis sárgolyónkon. Az atmoszférára az ebben a játékban debütáló Blizzard Filmrészleg átvezető animációi tették fel a koronát, a játszhatóság adu ásza pedig ismét a multiplayer rész volt, pontosabban az Internetes játékportál, a Battle.net. Ezt a virtuális arénát a fejlesztők még a Diablo kedvéért hozták létre, de igazából a Starcraft futtatta fel. 1997-ben „csupán” 700.000 egyedi felhasználója volt a szervernek, a Starcraft megjelenésével azonban ez a szám hamar négymillióra kúszott. Jelenleg a Battle.net körülbelül 8,75 millió aktív felhasználót számol, és naponta egymillió játékot bonyolít le – a számok magukért beszélnek. A Starcraft-őrületnek köszönhetően a Blizzardnak az ázsiai piacra is sikerül betörnie, ami nagy szó volt azon a földrészen, ahol egy évvel korábban még utcán árulták a másolt Diablót egy héttel a megjelenése után. A többszemélyes multiplayer harc ígérete és az egyszerűen, de sokak számára hatásosan levédett CD megtette a hatását. A két Starcraft-játék csak Koreában több mint egymillió példányban kelt el, a boltokban zerges és terranos chipseket lehetett kapni, a sok Blizzard-rajongó igénye miatt az iskolákban játékkészítést tanítottak a diákoknak – Ázsia is „elesett”. A Diablo II-nek ilyen előzményekkel már nem volt nehéz dolga: a mai napig eladott 2,75 millió példány egyharmada az ázsiai piacon talált gazdára (ennek legnagyobb része Koreában). S ha már a Diablónál tartunk, a sok Starcraft-dicséret után ejtsünk szót Blizzardék másik zsírosbödönéről is.

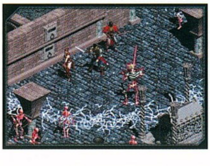
AZ ÖRDÖG NEM ALSZIK

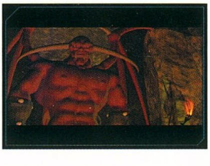
A Diablo játékokat a Blizzard North nevű fejlesztőcsapat készítette, amely a Blizzard leányvállalata, s eredetileg Condor néven futott, amíg egy közös projekt után Allen és Mike nagy pénzért meg nem vette 1996 elején. A két cég már 1995 februárjától dolgozott a Diablón (a Blizzard igazából csak a tervezésben segédkezett), amely eredetileg körökre osztott RPG-stratégiának készült, s a készítők a 3D-izometrikus nézetet is az akkori sikerjáték UFO-ból lopták. A real-time hentelés ötletével Allen hozakodott elő, és sikerült meggyőznie a Condor vezetőjét, Dave Breviket, hogy legalább egy valós idejű csatamodell készítsen. Dave a meglevő elemekből pár óra alatt összedobta a modellt, majd miután fél perc alatt ledarált néhány szörnyet, és felkiáltott: „Ez cool! Hagyjuk a stratégiát a francba!” A játék ennek szellemében készült tovább, és Allenék nyomására a Condoros fiúk ezerrel kódolták az Internetes csatákat is – ez volt az elő olyan Blizzard-program, amelyben a készítők kifejezetten a világhálóra spekuláltak. A Diablo végül lekéste a karácsonyi dömpinget, és csak 1996. december 27-én került boltokba. Az alkotók felkészültek a legrosszabbra, és lélegzetvisszafojtva figyelték a piacot. Ami azonban hátránynak tűnt, a játék előnyére vált: az év eleji holtszezonban a Diablónak gyakorlatilag nem volt konkurenciája, a szárnyait próbálgató Battle.net pedig elég indok volt a játékosoknak ahhoz, hogy pár hónap alatt elkapkodjanak egymillió példányt. Ezt természetesen követte a folytatás (a szokásos Blizzard-csúszások után, 2000 elején jött ki), amely – többek között a Filmrészleg összesen 25 perces lélegzetelállító mozijainak köszönhetően – az egymilliós álomhatárt már 18 nap alatt érte el (a kétmilliósat pedig hat hónap alatt), s ezzel minden idők leggyorsabban eladott PC-s játékává vált újabb aranybetűs bejegyzést írva a Blizzard történelemkönyvébe.

JÓ, JOBB, BLIZZARD

Mára a Blizzard vitathatatlanul az egyik legjobb fejlesztő-kiadó céggé vált, s egyedülálló sikersztoriját mindenekelőtt annak a példátlan alázatnak köszönheti, amellyel képes mindent alávetni egy-egy játék minőségének. Ha az alkotók úgy érzik, hogy még nincs helyén minden a programban, inkább elhalasztják egy vagy két évvel a megjelenést, ha végképp elégedetlenek, akkor pedig az anyagiakkal nem törődve inkább leállítják a játékot (a Warcraft Adventures végezte így), de nem engedik, hogy egy félkész vagy teszteletlen termék a Blizzard nevet lejárassa. Az egykori hobbikódoló alapítók az összesen több mint tizenötmillió(!) eladott játéknak és a rengeteg franchise-bevételnek (Diablo szerepjáték világ, Starcraft képregény stb.) köszönhetően mára már milliomossá váltak, de azt hiszem, senki nem sajnálja tőlük a pénzt, amíg ilyen játékokkal bombáznak bennünket. A folytatás pedig is a korábbiakhoz hasonló örökzöldekkel kecsegtet: idén várható tőlük a Warcraft III, s valamikor a távoli jövőben a Starcraft 2, de abban is biztosak lehetünk, hogy a Diablo sem ér véget egy folytatással. És persze mindig ott van a lehetőség, hogy meglepetésszerűen előrukkolnak egy új játékkal, amely új műfajt teremt, vagy régit tökéletesít, és amelyet nem lehet abbahagyni, mert annyira élvezetes vele játszani, és annyira hangulatos. Annyira blizzardos…

Stöki





BATTLE FOR NABOO

StartBox

Fejlesztő: Factor 5
Kiadó: Activision/LucasArts
Web: www.lucasarts.com

ITT EGY IGAZI JÁTÉK, MÉG FRISSEN MELEGÉBEN.

Valami olyasmi történt, mint amikor valaki már egy ideje nem tud venni a kedvenc édességéből, mert már sehol nem lehet kapni. Azután egyik nap a kezébe kerül valamelyik régi ruhája, és a zsebében ráakad pár szemre a cukorkából.

Ez történt most is.

A maga idejében már a Rogue Squadront is leszólták, mert a kis 100-150 MB kódjával kilógott a Quake vagy a Command and Conquer által meghatározott sorból. Azt gondolom, hogy akik akkor nem szerették a RS-t, azoknak a BFN sem fog most tetszeni. Az értékelésben is az tükröződik majd, hogy a program mennyire felel meg a jó szoftverről általánosan alkotott képnek. Ezért nem kap a játék magas pontszámokat. Akik azonban nem a mérhető paraméterek és statisztikák kedvéért ülnek le a számítógép elé játszani, hanem az olyan megfoghatatlan és mérhetetlen valami, mint az élményszerzés, kedvéért, azok egyáltalán nem fognak csalódni.

A BFN egyszerűen úgy jó, ahogyan van. A mérete most sem nagyobb, mint 150 MB és a bevezető animáció csapnivaló, de azután már minden szép és jó.

A helyszín a Naboo bolygó, ahol a Galaktikus Kereskedelmi Szövetség megszállta a fővárost, és kezdi ellenőrzése alá vonni az egyre távolabb eső területeket is. Természetesen különböző fajok egyedeinek maroknyi csoportja – ahogyan ezt már megszokhattuk – szembeszáll az elnyomással és terrorral. Mielőtt azonban nyíltan odavághatnánk a megszállóknak, menekülnünk kell Theedből, és el kell érnünk a biztonságot jelentő mocsarakat, hogy rendezhessük sorainkat a kezdődő konfrontáció előtt. Útközben annyi ellenséget kell megsemmisíteni, amennyit csak tudunk, hogy megóvjuk a naboo-k életét és szabadságát. Azután szövetségesekre és árulókra találunk, bebörtönzött munkásokat és vezetőket szabadítunk ki, önkéntesek csatlakoznak hozzánk, barátokat veszítünk el, és a végén természetesen a nagy finálé sem marad el (feltéve, ha eléggé jó és szerencsés pilótának bizonyulunk).

A játékmenet teljesen megegyezik a RS-ban megszokottal. A rövid bevezetőkben megtudhatjuk az éppen aktuális küldetés körülményeit és célját; ezt nagyon eltalálták. Tökéletes narrátort találtak, aki vagy profi színész, vagy azt megszégyenítő tehetséggel meséli el a történetet. Annyi együttérzés van a hangjában, hogy alig várja az ember, hogy harcba szálljon a Kereskedelmi Szövetség robothadseregével.

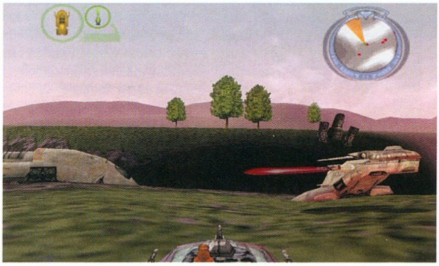
Miután tudjuk, hogy mi a feladatunk, kiválaszthatjuk a számunkra megfelelő járművet. Kezdetben persze, nincs miből válogatni, de később, illetve a küldetések újrajátszása során igen. Vannak szárazföldi és légi egységeink, illetve a szövetségtől zsákmányolhatunk egy vízi egységet is.

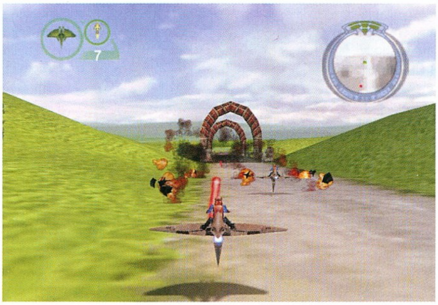
A játék során bónuszokat is szerezhetünk, ami erősebb pajzsokat, lézereket vagy fejlettebb rakétákat jelent. Ezek az eszközök azután minden hasonló járműre felkerülnek a későbbi bevetéseken és az újrajátszott küldetésekben is. A fegyverzet azonban nem minden, mivel a hatalmas létszámfölénnyel szemben a nyers erő semmit nem ér. Nagyon oda kell figyelni, hogy mit, mikor és hogyan támadunk, ha célt is akarunk érni, az életben maradásról nem is beszélve.

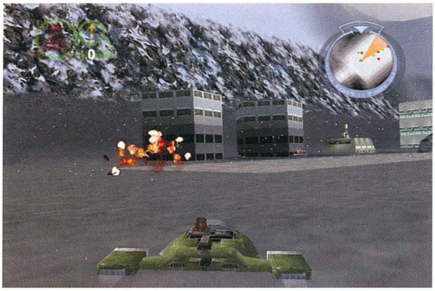
Az angol ismerete kifejezett előnyt jelent, mert sok létfontosságú információt a harcok közben tudunk meg. A játékban ugyanis szinte soha nincs csend. Akár a filmben, a rádiózások végigkísérik a küzdelmet, amitől az egész hihetetlenül életszerű lesz. Ezzel kapcsolatban is csak dicséretet tudok mondani, mert az alámondásokban a színészek tökéleteset alkottak. Sehol, még a kétségbeesett helyzetekben és a haldokló figurák esetében sem galoppírozták el magukat (ha valaki tökéletes ellenpéldát szeretne, annak ajánlom a Prisoner of Ice című alkotást meghallgatásra).

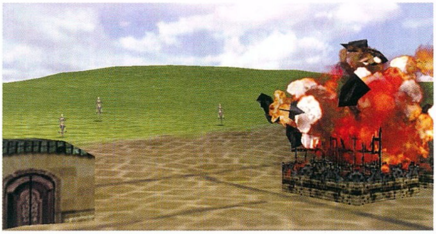
Visszatérve a járművekre. Egyáltalán nem mindegy, hogy melyik siklót vagy vadászgépet választjuk, mert nem csak a külsejükben különböznek egymástól.

A Flash Speeder gyors, nagyon mozgékony és eléggé pontosan reagál a kormánymozdula-









tokra. Ennek azonban meg kell adni az árát, mert a jármű nagyon sebezhető. Ennek ellenére, ahol a sebesség fontos szerepet játszik, ott vitathatatlan előnyben van a két másik földi egységgel szemben.

A Heavy Stap volt számomra a legkevésbé hasznos harceszköz, bár a legfordulékonyabbnak bizonyult és a Flash Speedernél lényegesen erősebb lézerekkel szerelték fel. Igazán a hasonló szintet képviselő robotfelderítők és gyalogosok ellen érdemes használni, mert a Flash Speeder rakétái jóval hatékonyabbak.

Az utolsó a Giant Speeder, amely vitathatatlanul a nagyágyú. Távollövő ikerlézerei nagyon gyorsak és nagy találati valószínűséget biztosítanak. A tengelyvonalába épített nehézlézer pedig szempillantás alatt végez mindennel, ami az útjába kerül. Egyetlen hátrány, hogy nagyon nehézkesen reagál a kormányzásra, ezért szűk helyeken komoly gondunk akadhat a gyorsan mozgó ellenséges egységekkel.

A légi egységek közül a Police Cruiser a kedvencem. Nem lényeges jellemzője, de csodaszép, ragyogó mélykék színe van, amiért már az egyszerű repülés is élmény vele.

El is felejtettem mondani, hogy az egyetlen sajnálatos eltérés a RS-hoz képest az, hogy nincsen belső nézet, illetve ahol nem látjuk kívülről a járművünket, ott nincsen műszerfal.

Sokan nem is használják a belső nézetet, mert a pilótafülke sokat eltakar a látómezőből, de nekem nagyon hiányzott.

A Police Cruiser amúgy hatékony fegyver, főleg, amikor már megszereztük az advanced shield technológiát. Légköri repülő, ezért az űrcsatákban nem tud részt venni.

A legmagasabb színvonalat az N-1 Naboo csillagvadász képviseli. Amikor az első rész készítése során már lehetett róla képeket látni, akkor sokat fanyalogtam, hogy hogyan néz ki a gyönyörű X-szárnyúkhoz képest, de mostanra nagyon megkedveltem. Elsőre ugyan mellbevágóan gyöngécskének tűnik, de miután rájövünk a benne rejlő lehetőségekre, már nem is látjuk olyan védtelennek. Az biztos, hogy óvatosan kell bánni vele, de megfelelő gyakorlattal négy-öt másodperc alatt végez egy robotvadász kötelékkel. Óriási előnye, hogy az asztromechanikus robot javítja a keletkezett sérüléseket, amíg ki nem lövik szegényt. Ezért a legokosabb taktika a hit-and-run (üsd és fuss), vagy az állandó manőverezés. Mivel a robotvadászok kötelékekbe állnak, és a lézereik tűzgyorsasága nagy, kerülni kell a kiszámítható pályán való repülést.

Természetesen ebből a történetből sem maradhatott ki egy bombázó, amely bár a Police Cruiserhez hasonlóan gyönyörű, de rendkívül alacsony sebessége és nehézkessége miatt nem a pilóták álma.

Annak ellenére, hogy a harcokban főleg mesterséges intelligenciával állunk szemben, nem szabad a figyelmünket lankadni hagyni. A robotok taktikai programja olyan jó, hogy a manőverezés során nemcsak a jó lőhelyzetet keresik, de a menekülőpálya kiszámításakor figyelembe veszik a terep- és mesterséges akadályok adta előnyöket is. Ezért mindenki csak magát hibáztassa, ha a célpont üldözése közben szakadékba zuhan, az űrállomás burkolatába ütközik vagy belerohan valamelyik épületbe.

Emellett közelségi gyújtóval szerelt légi és mozgáskövető vízi aknák is keserítik az életünket.

Az utolsó jármű, amelyről még nem beszéltem a Trade Federation Gunboat. Ez valóban hajó, és nem nehézvadász, mint a birodalmi flottában szolgáló Assault Gunboat. Csak egy teljes és két fél küldetésben kap szerepet, de érdemes megbecsülni, mert jó pilóta kezében nagy pusztítást tud okozni. A szövetségi aknarákókat vagy bombázókat két lövéssel leszedi a levegőből.

Nem tudom, mit írhatnék még a játékról anélkül, hogy lelőjem a történet csattanóit, de van valami, amit fontosnak tartok.

Valószínűleg mindenki észreveszi majd, hogy régóta léteznek már fejlettebb grafikai és hangtechnikai megoldásokat használó szoftverek, de azt gondolom, hogy a játékok esetében nem az a fontos, hogy a tesztprogramok hány százalék ilyen meg olyan értéket mutatnak azzal kapcsolatban. Egyébként sem a zenei, sem a grafikai megoldások színvonala nem zavaró a játék során (megjegyezném, hogy a filmekre soha, senki nem úgy gondol, mint unalmas és tökéletlen állóképekre egy festménnyel szemben, mert ha a képek mozgásba jönnek, akkor felejthetetlen élményt nyújthatnak, ha amúgy megtöltötték őket tartalommal). Én szívem szerint csillagos ötöst adnék a játéknak, mert régóta (Betrayal at Krondor, Panzer General I, X-wing, Warcraft I, UFO, Jedi Knight stb.) nem volt ilyen élményben részem, mint a Battle for Naboo esetében.

Ha pedig valaki véleményt akar mondani erről a programról, annak csak az utolsó küldetés után lesz valós képe a Factor 5 alkotásáról.

Zárszóként még ennyit: nem gondolom, hogy az élet élményeit egymáshoz kellene hasonlítgatni, vagy valamilyen abszolút mércével mérni, mert úgy nagyon sivár világot teremtünk, ahol már semmi sem elléggé jó.

Boy
boy1@matavnet.hu

BOY ÉRTÉKELÉSE

Grafika: 23
Zene: 15
Élmény: 40
Kategória: 15
Összhatás: 5
Összesen: 98%

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.starwars.com

GONDOLATÉBRESZTŐ

JÁTÉK ÉS ERŐSZAK

Hálás kötelességemnek teszek eleget, amikor bejelentem ezt a rovatot, ugyanis szívemhez nagyon közel állnak azok a cikkek, amelyek a számítógépes kultúra és a mindennapi élet kapcsolatát, összefüggéseit boncolgatják, a játékok, az Internet és más – az átlagos PC Guru-olvasó számára lételemnek számító – fogalomkörök határmezsgyéiről választva témát. Ezek az írások nem titkoltan azzal a szándékkal készülnek, hogy a játékosok edzett reflexeik és ujjizmaik helyett egy kicsit az agyukat mozgassák meg, elgondolkodásra ösztönözve s a mindennapi computeres rutinból kicsit kizökkentve őket. Ezentúl a PC Guruban is olvashattok ilyen gondolatébresztő cikkeket, s mivel van egy kevés tapasztalatom ez ügyben, a szerkesztők engem kértek fel a rovat vezetésére, úgyhogy e két oldalon havi rendszerességgel fogunk találkozni. Igyekszem kiérdemelni a bizalmat, és e témákról komolyan, de oldottan és áltudományosságot nélkülözve nyilatkozni; ha valami nem tetszik, nyugodtan küldjétek a szerkesztőségbe a nekem címzett rohadt paradicsomokat, de építő jellegű kritikáitokat, véleményeteket, hozzászólásaitokat is megköszönöm – szóból ért az ember.

Ennyit beharangozóul, első témánk az erőszakos játékok mai helyzete, amelyet két apropó miatt választottam. Egyrészt azért, mert a Blade of Darkness-szel újabb véres hentesszimulátor jelent meg e hónapban, másrészt annak a szörnyű eseménynek a második évfordulója miatt, amely 1999-ben csak „littletoni mészárlás" néven maradt meg a köztudatban.

A JÁTÉKTÖRTÉNELEM FEKETE NAPJA

Két évvel ezelőtt, április 20-án a Colorado államban található Littleton város Columbine középiskolájának két tanulója, Eric Harris és David Klebold 12 diáktársát és egy tanárát lőtte agyon, és vagy két tucat diákot sebesített meg néhány perc alatt. Az ámokfutás motivációját vizsgálva a média a lehető legszerencsétlenebbül kezelte az esetet: minden olyan jelenséget hibáztatott, amellyel a két srác kapcsolatban állt. Az okok között szerepelt a diákok neonáci felfogása, a fiúk által hallgatott német ipari zene, az AD&D és a Battletech szerepjátékok, a gyilkosok kedvenc öltözete, a fekete viharkabát, az egész „gótikus életstílus" (hogy ez micsoda, azt egyetlen sajtómunkás sem definiálta), és mivel a srácok nagy Doom- és Quake-rajongók voltak, az erőszakos játékok is megkapták a magukét. Ráadásul nem is a szenzációsajtó adta a legnagyobb pofonokat, hanem olyan nagy nevek, mint a CNN, amelyben a Doomot shotgunos és csőbombás mészárlások beteges népünnepélyeként mutatták be (aki egyszer is játszott a Doommal, az tudja, hogy nincs a játékban csőbomba), vagy a Washington Post, amely az online játékosok világát „sötét, veszélyes hely"-ként aposztrofálta. A legkiábrándítóbb azonban a New York Times cikke volt, amely hitelt adott egy visszavonult katonai pszichológusnak, aki az online „gyilkos szituációkat" a vietnami háborúhoz hasonlította, mondván, mindkét harci helyzet erőszakmániás potenciális gyilkosokat farag szelíd újoncokból. Ugyanakkor meglepően kevés híradás szólt a gyilkosok családi hátteréről és a szülők szerepéről. Klebold apja, amikor hallotta, hogy lövöldözés volt az iskolában (de még nem tudta, hogy kik a tettesek), rögtön felhívta az ügyvédjét, hogy a fia bajba került – tudta, hogy saját félrenevelt csemetéjével van gond. Elgondolkodtató, hogy ezek után a szociális háttér hogyan sikkadhatott el a tudósításokban. A nagy médiafelhajtás mögött én az önérzetes amerikai társadalmat látom, amely bűnbakokat keresett ahelyett, hogy beismerte volna, hogy polgárai hibáztak, s a világra szabadítottak két gyilkost. A Szabadság Földjén minden rendben van – sugallták a híradások –, a pszichopatákat az őket ért hatások nevelik ki (azért ennek valamelyest ellentmond, hogy a tragédia előtti évben az USA-ban 5235 gyermeket ért fegyveres szerencsétlenség történt, míg a sokkal erőszakosabb szórakoztató iparral rendelkező Japánban 0, azaz nulla). Sajnos, az amerikai tájékoztatást a világsajtó primer hírforrásként kezelte, így néhány napon belül globális támadás érte a játékipart. Németország, Franciaország és Brazília azonnal betiltott néhány játékot, míg a játékosok elkeseredetten igyekeztek megvédeni hobbijukat, nem sok sikerrel. A Doomot és Quake-et ostorozók nem látták be, hogy a XX. században oly divatos modernkori boszorkányüldözés újabb hullámáról van szó, amely az elmúlt évtizedekben mindig jelen volt, s mindig a fiatalok szórakozását pécézte ki. A hippikorszakban a hosszú haj és a könnyűzene volt a célpont, a nyolcvanas években a heavy metal, majd a szerepjáték, a kilencvenes évek elején a rap, az ezredforduló előtt pedig a számítógépes játékok – ez utóbbinak gyűlölete a littletoni mészárlással érte el csúcspontját. A kirohanások azóta is megmaradtak, de egyre gyengültek, egyre nevetségesebbé váltak (különösen egy amerikai professzornő tiltakozó megmozdulása, aki olyan Doomklónt készített, amelyben fekvő hullákra és húscafatokra lehetett lőni – az eltalált hullák feltámadtak, a húscafatok pedig virággá vagy galambbá változtak). Úgy tűnik, hogy a súlyos tragédia ebből a szempontból vízválasztó volt.

A SZÜLŐK DOLGA

Nem akarom elbagatellizálni a témát, hiszen a játékok fejlődésével a Pacmanból és az Asteroidsból a jóval erőszakosabb Quake és Carmageddon lett (az 1990 és 1994 közti négy évben, az fps-ek és a Street Fighter-klónok idején 74%-kal nőtt az erőszakos játékok száma), és ez a váltás nyilvánvalóan nem múlik el nyomok nélkül. Nagyon nagy felelősségük van a játékkészítőknek: az erőszakot indokolttá kell tenniük játékaikban, s amennyire lehet, el kell határolódniuk a felelőtlen öldökléstől (ez gyakorlatilag lehetetlen néhány játékműfajban). Még nagyobb azonban az apák és anyák felelőssége, akiknek ügyelniük kell arra, hogy gyermekeiket milyen hatások érik, és itt nemcsak a játékokra gondolok, hanem a televízióra és a többi médiumra – az átlagos gyermek 3-5 órát tévézik egy nap! Az erőszak látványa ugyanis igenis befolyásolja a fiatalokat: óvodás korban hamis valóságképet adhat, utánzásra ösztönözhet, és érzéketlenné tehet az erőszak iránt: Norvégiában egy ötéves és két hatéves gyerek levetkőztetett, megvert és magára hagyott egy kislányt – aki ebbe bele is halt –, mert ki akarták próbálni, amit a „Mighty Morphin Power Rangers" sorozatban láttak. Tinédzser korban is jelentkezhetnek negatív hatások, ekkor azonban a látott erőszak a meglevő feszültségek levezető szelepeként működik, a gyerek konfliktuskerülő lesz, visszahúzódóvá és zárkózottá válik. Egy tízévesek körében végzett kutatás kimutatta, hogy az erőszakos játékokkal rendszeresen szórakozó gyerekek között az átlagnál jóval nagyobb arányban fordulnak elő szorongásos, depressziós, a társas kapcsolatokat nem igénylő fiatalok. Ugyanakkor a számítógépes játékoknak pozitív befolyásai is lehetnek, egy másik kísérlet bebizonyította, hogy azok a gyermekek, akik erőszakos játékokkal játszanak, kreatívabb fantáziával rendelkeznek és öntudatosabbak, mint társaik. A szülő dolga, hogy korlátozza azt, hogy gyermeke mivel játszik és mennyi idős kortól – és erre bizony nincs recept. Az apaság és az anyaság gyakran hálátlan munka, amelyet 24 órás műszakban kell űzni az év 365 napján. Rendszeresen beszélni kell a gyerekkel, nem lekötni valami elektronikus kütyüvel, és a szülői elvakultságot félretéve gyakran korlátokat kell szabni a szórakozásában – aki nem érzi magát eléggé felnőttnek ehhez a feladathoz, az inkább ne vállaljon még gyereket, akinek pedig már van, az tartson önvizsgálatot, és gondoljon bele, hogy utoljára mikor beszélgetett el őszintén utódjával. A littletoni eset után interjút készítettek Randy Millerrel, aki ismert név a játékiparban, olyan nagy sikerű – és jobbára békés – játékokat alkotott, mint a Riven és a Myst. Neki volt egy elgondolkodtató adomája, amely körülbelül fedi a lényeget: „Egyik karácsonyra megvettük a gyerekeknek a Tomb Raider II-t, és a lányom (aki 12 éves volt akkor) el is kezdett játszani. Némi futkosás után egy kutya bukkant fel, és felé rohant. A lányom hosszasan tétovázott, mert soha azelőtt nem tett ilyesmit, végül lelőtte az állatot, és a kutya nyüszítve esett össze. Abban a pillanatban úgy éreztem, hogy egy fal omlott le. Az első áldozat után lányom már lelkiismeret-furdalás és habozás nélkül ölte a virtuális kutyákat. Rájöttem, hogy ez a pillanat, a tétovázás utáni gyilkosság elvette gyermekem ártatlanságának egy részét, és ez megijesztett. Úgy gondolom, hogy aki sokat játszik erőszakos játékokkal, ledönt olyan falakat, amelyeket talán még nem kellene."

A NEMZETKÖZI HELYZET EGYRE MÉRSÉKLŐDIK

A két diák gyilkossá válásában tehát az őket ért hatások (elsősorban a neonáci eszmék) szerepet játszottak, de a szülők okolhatók azért, hogy ezek a befolyások eldeformálták csemetéiket. Azért pedig a diáktársak és a tanárok is hibáztathatók, mert nem vették észre a tragédia bekövetkeztére utaló jeleket (illetve éppen az a szörnyű, hogy néhányan a srácok közvetlen környezetéből észrevették ezeket, hallották, amint Harris és Klebold eltervezi a mészárlást, de nem tettek semmit). Aligha oldható meg ez a társadalmi jelenség az erőszakos játékok betiltásával. Jelenjenek csak meg erőszakos játékok, és hadd legyenek realisztikusak! A szülőket azonban támogatni kell gyermekeik egészséges nevelésében, ezért a korhatár-rendszer mindenképpen szükséges, hogy figyelmeztesse a Carmageddont megvásárolni készülő gyanútlan apákat és anyákat. Ilyen rendszer már működik Amerikában és Angliában, de hazánkban is egyre erősebb a társadalmi szervezetek ilyen irányú nyomása. (Angliában egyébként nagyon érdekesen osztályoznak, a Wing Commandert néhány káromkodás miatt a „15 éven felülieknek" kategóriába tették, ugyanakkor a Rise of the Triadset 12 év fölött javasolták.) A littletoni katasztrófa után két évvel konszolidálódni látszik az erőszakos játékok elfogadottsága. Az USA-ban az új Bush-éra családi értékeket és megtisztuló Amerikát hirdető politikája bizonyára keményebben fogja majd ezeket, de Gore győzelme esetén sem lett volna más a helyzet: az ő alelnökjelöltje, Joseph Lieberman az erőszakos játékok ellen legelvakultabban küzdők egyike, az „Ezüst Csatorna Díj" egyik megalkotója, amelyet minden évben kiosztanak erőszakos filmek, zenék, tévéműsorok és játékok kategóriájában. Bush e szempontból inkább a „szigorú, de igazságos" stílust képviseli (más kérdés, hogy önző külpolitikája miatt mi, magyarok sajnálhatjuk, hogy nem Gore nyert). Mára a média is lehiggadt, kitombolta magát, és új célpontok után nézett (ahogy látom, Magyarországon most éppen az Internetet járatják le magukat közszolgálatiként hirdető műsorok). A játékgyártók is kijózanodtak egy kicsit: a Quake 3 például már egyáltalán nem olyan véres, mint elődje, sokkal inkább a játékkal próbálja eladni magát, néhány programban (például a Blade of Darknessben) pedig már szülői jelszóval lehet kikapcsolni az erőszak realisztikusságát adó vérfröcsögéseket és csonkolásokat. A dühös kirohanásokat az átgondolt szabályozás kezdi felváltani, és hosszú idő után először a játékosok és a szülők is egyaránt optimisták lehetnek. Elkezdődött valami, ami talán megakadályozza azt, hogy a littletoni eset megismétlődjön.

Stöki
Stoki@vogel.hu

A neten megtalálható rengeteg, e témában végzett kísérlet, felmérés és közvélemény-kutatás eredménye; ezek közül két érdekesebbet osztanék meg veletek. Az első táblázatban egy kb. 1000 átlagos szülő és gyerek által kitöltött kérdőív összesített eredményét láthatjátok, amely nem meglepő módon azt mutatja, hogy az emberélet kioltását a többség még virtuálisan sem tartja elfogadhatónak, ugyanakkor az erőszak egyéb megnyilvánulásaival meg tudnak barátkozni, amennyiben azok korhatárhoz vannak kötve.

A játékban elõforduló erõszakos jelenet	Elfogadható	Elfogadható bizonyos kor felett	Nem elfogadható
Rajzolt fõhõs (például Mario) eltûnik, amikor	87%	11%	2%
A játékos megver egy	52%	43%	5%
A játékos elpusztít egy robot által irányított tankot	50%	46%	4%
A játékos elpusztít egy ember által irányított tankot	25%	61%	14%
Szörnyet lõ le közelrõl a játékos, vér nincs	32%	56%	12%
Szörnyet lõ le közelrõl a játékos, véreffektek	8%	57%	35%
A játékos embert lõ le	5%	35%	60%

A második táblázat a Planetquake.com online szavazásának eredménye, amelyben egyetlen kérdésre kellett az olvasóknak válaszolniuk, nevezetesen: „A számítógépes játékokban fellelhető erőszak okozhat-e erőszakot a valós életben is?" Ez esetben a válaszadók nagy százaléka fanatikus hardcore quaker volt, akik szubkultúrájukat védve kissé elragadtatták magukat, ennek megfelelően az arányok igen érdekesen alakultak…

A játékban elõforduló erõszakos jelenet	Elfogadható	Elfogadható bizonyos kor felett	Nem elfogadható
Rajzolt fõhõs (például Mario) eltûnik, amikor meghal	87%	11%	2%
A játékos megver egy szörnyet	52%	43%	5%
A játékos elpusztít egy robot által irányított tankot	50%	46%	4%
A játékos elpusztít egy ember által irányított tankot	25%	61%	14%
Szörnyet lõ le közelrõl a játékos, vér nincs	32%	56%	12%
Szörnyet lõ le közelrõl a játékos, véreffektek kíséretében	8%	57%	35%
A játékos embert lõ le közelrõl	5%	35%	60%

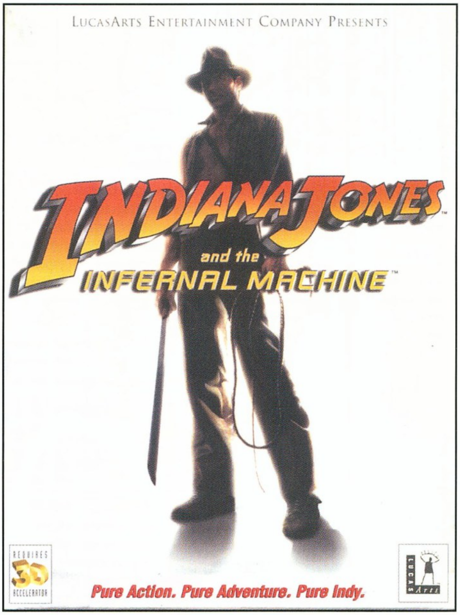
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.pcgameworld.com/features
www.rivenguild.com/randinterview.html
www.salon.com/tech/feature/1999/06/21/game_violence/index.html
www.smh.com.au/news/0004/25/national/national06.html

CSINÁLD MAGAD!

AVAGY: HA MOHAMED NEM MEGY A HEGYHEZ...

Kár lenne tagadni: a legjobb családban is előfordul, hogy az ember fia/lánya elkezd betegesen rajongani valamilyen játék iránt. Mindenki ismeri a Tomb Raider-rajongó srác esetét, akit azért dobott ki a barátnője, mert nem átallotta őt permanensen Laráénak szólítani az ágyban – meg van még ezer ilyen sztori, a kultikus tisztelet egy-egy jobban sikerült játék iránt egészen valószínűtlen méreteket tud ölteni. Ezt szokták a kiadók ügyesen meglovagolni a futószalagon készülő folytatásokkal: ők meggazdagodnak, a rajongók ki vannak elégítve, mindenki jól járt. Igen ám, de mi van akkor, ha a kiadó ilyen-olyan okok folytán nem hajlandó a tyúkot az aranytojás folytonos tojására kényszeríteni? Ekkor jön a gyász, a folytatás-követelő petíciók (most is mennek ilyenek, éppen System Shock 3-at és Kingpin 2-t kér a nép, lehet menni aláírni a gopetition.com-ra). Amikor már ez sem jön be (ahogy nem is szokott...), előbb-utóbb a legelvetemültebb rajongók szemében tébolyodott fény gyúl, és nekiállnak saját maguk önszorgalomból megírni a hőn áhított folytatást. Száz ilyen kezdeményezésből talán ha egy megéri, hogy valami el is készüljön a programból, és ezek a játékok sem ütik meg igazán kivitelezésben a mai szintet, de még az öt évvel ezelőttit sem. Hogy akkor miért érdekesek mégis? Hát, aki soha nem volt kíváncsi arra, hogy vajon mi történt Bernarddal és barátaival a Day of the Tentacle után, aki nem tűnődött még azon, mit csinált Sophia és Indy a Fate of Atlantis befejezése után, akit nem érdekel, milyen kalandokba keveredett Roger Wilco, mielőtt űrházmester lett, nos, az inkább lapozzon... A közmegegyezéssel fanware-nek elnevezett játékkategória képviselőitől ne várjon senki elképesztő 3D engine-eket, látványos moziészeket, vagy profi mesterséges intelligenciát. Ezek a játékok általában a kaland-műfaj képviselői, száz százalék lelkesedésből íródnak, és mint ilyenek, a hangulattal, a jól ismert szereplőkkel, a történettel és a humorral hódítanak. Jó kérdés, hogy ez az egész mennyire legális. A fanware-ek egytől egyig ingyenesek, viszont copyright által védett szereplőket és neveket használnak... előfordult már, hogy a gonosz jogtulaj (ki más, mint a jó öreg Lucas apó...) félbeszakította valamelyik fan-játék készítését, de a többségre a kiadók amolyan ártatlan ingyenreklámként tekintenek. A rajongók pedig fáradhatatlanul dolgoznak...



FATE OF ATLANTIS 2

Az egyik legkomolyabb fanware játék, amely a klasszikus kaland, az Indy 4 folytatása. Húsz főt számláló német csapat dolgozik rajta már jó hosszú ideje. A FoA2 simán hozza az eredeti játék grafikai szintjét (VGA felbontás, 256 szín, mi szem s szájnak ingere), sőt, túl is lép rajta, mivel voxeles engine-t és 3D objektumokat használ, az eredeti kezelőfelületet pedig egy az egyben rekonstruálták. A sztori rögtön a FoA befejezése után kezdődik: Indyéknek sikerült a nácik előtt elérniük az elveszett kontinenst, de a versenyfutás még nem ért véget, a világra újabb halálos veszélyek leselkednek, ráadásul Sophia továbbra sem óhajt elolvadni Indy elsöprő sármjától... Jelenleg a srácok a játszható demón dolgoznak, amely előbb-utóbb a www.indyproject.de (http://206.96.221.58/) címen lesz elérhető – ugyanott már most letölthetők a majdani játék zenéi, illetve repesve várják C++ programozók jelentkezését...

ZAK MCKRAKEN 2

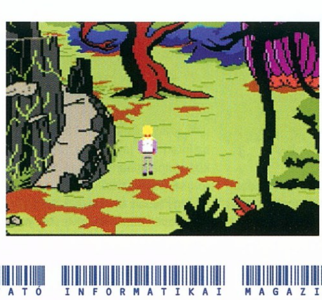
Szintén német fejlesztés, amely a C64 történetének legjobb kalandjátékát folytatja. Ebből már vannak többé-kevésbé játszható demók is, melyeket a www.zak2.de címen levő főhadiszállásról boldog-boldogtalan letölthet magának. Úgy tűnik, az engine, illetve a programozási munkák nagy része már készen van, ahogyan a sztori is, most már csak grafikával kellene feltölteni a vázat. A készítők szerint ez hamar menni fog, úgyhogy nemrég belekezdtek egy új projectbe, a Maniac Mansion 3: Rebirth of the Purple Tentacle-be. Azt hiszem, a cím önmagáért beszél...

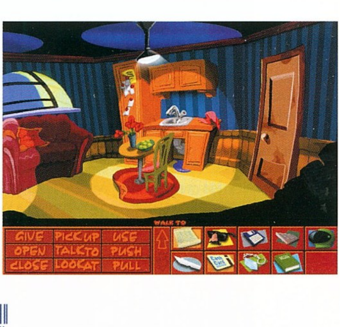
HERO 6

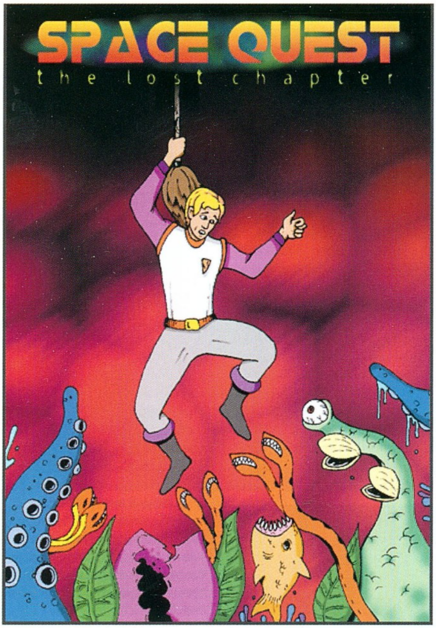
A Sierra sokat szenvedett kaland-sorozata Hero's Questként indult, majd az ötödik résszel már Quest for Gloryként hunyt el. A feltámadáson (Hero 6: Quest for Even More Glory) már vagy két éve dolgozik egy több, mint 150 (!) fős nemzetközi baráti társaság, székhelyük a www.hero6.org címen érhető el. A csapat holland vezetője szerint az egész játékkészítés csak szórakozás számukra, a társaság jókedve és az összetartozás érzése sokkal fontosabb. Ez mondjuk meg is látszik a program jelenlegi állapotán, habár elvileg demó már van, és a szerepjáték-rendszer is ki van dolgozva, a kész mű premierjének időpontja a homályba vész...

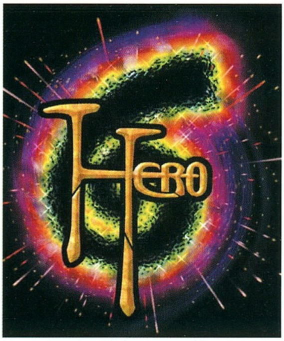
SIERRA SEQUELS

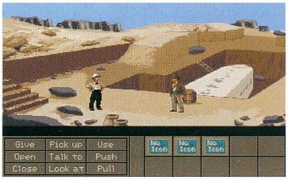
Ez a spanyol csapat két fanware-játékot is készített párhuzamosan, mígnem néhány hónapja tragikus hirtelenséggel szőrén-szálán eltűntek, és az oldalukon (welcome.to/sierrasequels)

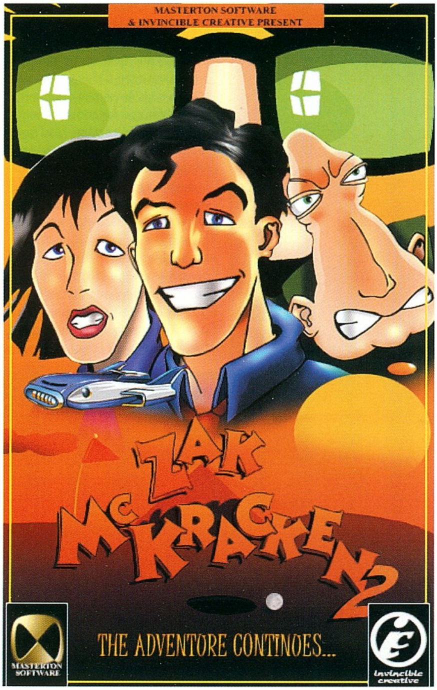












Monkey Island 4 rajongói oldal tűnt fel. Hogy mi történt, talán már sosem tudjuk meg, mindenesetre a Freddy Pharkas II: A Fistful of Cents, és a Laura Bow 3: The Manhattan Murders hamvába holt...

MONKEY ISLAND – FOLYTATÁSOK

A LucasArts sosem arról volt híres, hogy futószalagon gyártaná a játékai folytatásait – ez főleg igaz a Monkey Island-szériára. A várakozással telt hosszú évek meghozták a rajongók kedvét a folytatás-gyártáshoz. Lucas bácsi azonban az igazság lángoló pallosával sújt le a véresszájú copyright-sértő rajongókra, így sajnos a Fate of Monkey Island mindkét tervezett részének, és a Legend of LeChucknak is elegáns ügyvéd urak erélyes közbelépése vetett véget.

SPACE QUEST

Anno a Space Quest volt a Sierra első igazi kultikus kalandjáték-sorozata, egyben az első ilyen széria, amely a kaland-műfaj napjának leáldozásával csendben kimúlt. Azóta rengeteg kérés, könyörgés és fohász érkezett a kiadóhoz a Space Quest 7 ügyében, de mindhiába. Fanware-oldalon azonban két csapat is nekiállt megírni Roger Wilco új kalandjainak krónikáját. A Space Quest: Lost Chapter a sorozat második és harmadik része közti eseményeket dolgozza fel (Roger ekkor hibernálva sodródott az űrben egy mentőkapszulában), míg a Space Quest: Incarnations vadonatúj kaland, melyben hősünk az űrcsirkék által elrabolt barátnőjét keresi... Különlegesség, hogy az Incarnations készítésében hobbiszinten részt vesz Josh Mandel, az eredeti sorozat egyik fejlesztője is! Továbbiakért irány a frostbytei.com/space/ cím!

MAGYAR VERSENYZŐK

Kicsit kilóg ugyan a sorból – és nagyon nem akarunk elmenni a modok, total conversionök és egyebek irányába –, de azért meg kell említenünk kis hazánk Starcraft-rajongóinak jeles kezdeményezéseit. Nem kevesebb, mint négy SC-kiegészítő készülget Magyarhonban! A HunCraft, a New Hope, a The Storm és az Időkapu készítőinek alkotásait a www.huncraft.net címen lehet fellelni.

ÉS MÉG...

A net kimeríthetetlen forrása az ellenőrizhetetlen pletykáknak. Bár még semmi konkrétumot nem láttunk belőlük, több forrásból is hallottuk a hírt, hogy a Full Throttle és a Sam&Max fanware-folytatása is készül. Mivel a copyright-kérdések meglehetősen zavarosak a témában, a CD mellékletre inkább nem tettünk fel demókat, de akiket a fan-játékok érdekelnek, a linkeket követve még többet tudhatnak meg róluk. Különösen elvetemültek pedig akár be is szállhatnak valamelyik ilyen projectbe, a lelkes versenyzőket mindenhol tárt karokkal várják!

Hancu

HEART OF WINTER

(Az alkalmazható taktikák fejezetben a Heart of Fury módot vettem alapnak. Könnyebb szinten sokkal egyszerűbben meg lehet oldani a feladatokat.)

LONELYWOOD

1. A kút mellett álló kislány a segítségünket kéri, mivel a „testvére” az ő bátorítására bemászott a kútba. Ígérjük meg neki, hogy segítünk rajta, s szerzünk valahonnan egy kötelet, mellyel kihúzhatjuk. A fogadóban található iszákos nő elmondja, hogy a lánynak nincs is testvére, csak a családi körülményei miatt hazudozik. Kérdezzük ki a lányt, s vegyük rá, hogy elmondja a nagy titkot, melyet fára mászás közben lesett ki (a fogadós mágikus átjárója). Amint beszéltünk az apjával, s sikerült rávennünk a fogadóban lebzselő anyját, hogy térjen haza, a kislány is hajlandó lesz szót fogadni, s haza megy.

2. Emmerich Hawksinger kunyhója. Az itt élő ranger az általa faragott távolsági fegyverek eladásából tartja fenn magát. Kérdezzük meg, mit tud nekünk mondani a barbárok titkos támaszpontjáról. Az ő útmutatása alapján jelölhetjük be a térképünkön a tábor pontos helyét. A játék során többször meg kell látogatnunk, mivel külön küldetés kapcsolódik hozzá. A környéken garázdálkodó csapdaállítókat titokzatos, mágikus erővel bíró farkas tartja rettegésben. Ahogy a történet halad előre, a három testvér közül kettő áldozatul esik a fenevadnak. A Burial Isle után kiderül, hogy a gyilkosságokat Emmerich követte el vérfarkas alakban. A lycanthrópiát ugyan nem tudjuk meggyógyítani, viszont a fogadóstól (Kieran) megszerezhetjük azt a mágikus talizmánt, mely képes az átváltozást megakadályozni.

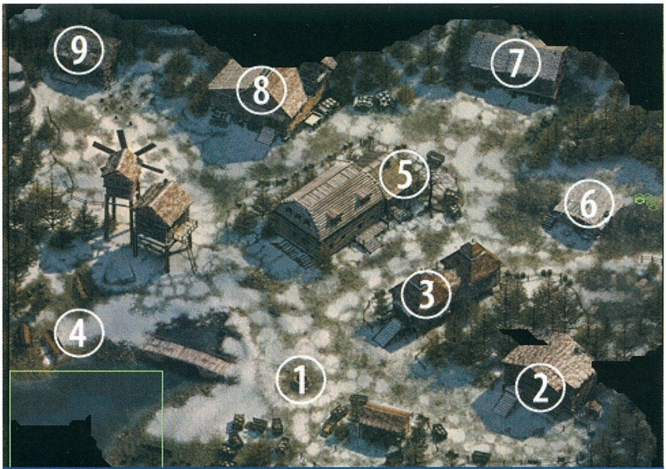
3. Wauken Temploma, ahol Quinn, a félszerzet pap található. Miután meglátogattuk a hordókészítőt, kérdezzük meg Quinntől, hogy nem tudna-e valami jó munkát keresni délen a szerencsétlen mesterembernek. A templom hátsó részében találunk egy rejtett üreget, melyben néhány varázstárgy rejtőzik. Érdemes megvizsgálni a pap által árusított varázsfegyvereket. Néhánynak közülük egészen jó hasznát vesszük az élőhalottaktól nyüzsgő Burial Islanden.

4. Miután kidobtak minket a barbárok táborából, az itt bóklászó halászt kérhetjük meg, hogy vigyen át minket a Burial Islandre.

5. Kieran fogadója, a Whistling Gallows. A megviselt állapotban lévő törp harcostól megtudhatunk némi infót a barbárok vezetőjéről. Itt iszik továbbá a hazudós kislány mamája, aki szeretne minél előbb megszabadulni unalmasnak hitt férjétől. Beszéljünk a fejével, s magyarázzuk el neki, hogy a családjának szüksége van rá, s ezért otthon a helye.

Gonosz cselekedet: A gonosz beállítottságú csapat akár ágyba is bújhat vele. Ebben az esetben azonban veszítünk a hírnevünkből, valamint elesünk a jócselekedetért kapott tapasztalati pontoktól.

A bárpult mellett üldögélő bárd 10 aranyért hajlandó elénekelni szomorú történetét, melyből kiderül, hogy addig nem térhet vissza szíve hölgyéhez, míg elő nem kerít egy jégből készített rózsát. Ezt viszont csak a Gloomfrost barlangokban élő vak törpekovács képes elkészíteni. Kieran, a fogadós tulajdonképpen álruhás mágus, aki a hosttoweri mágusakadémia nagyhatalmú urai elől bujkál ezen a kies vidéken. Miután a kislány elpletykálta a mágikus átjárót, a fogadósnak nem maradt más választása, mint elmesélni élete történetét. A hallgatásunkért cserébe felajánlja mágikus kollekcióját. Vegyük meg tőle mindenféleképpen a Contact Other Plane varázslatot, ez jól jön majd a temetkezési szigeten. A barbár főnök leleplezése után aludjunk egyet a fogadóban. Távozás után a fogadó előtt egy mágus érdeklődik Kieran után. Mivel a barátunk, s számtalanszor segített, ne áruljuk el. Ekkor sajnos



Lonelywood

Barbarian Camp

meg kell küzdenünk a gonosz mágus barátaival (két zsoldos harcos, egy zsoldos tolvaj, egy pap, két mágus). Készítsük fel alaposan a csapatunkat, mivel igen kemény csata elé nézünk. Gyorsítás, áldás, védővarázslatok, regeneráló muzsika...

Gonosz cselekedet: Abban az esetben, ha rosszindulatúan bemártjuk a szökevényt, akkor ő veszi kezébe az események irányítását. Egyedül lenyomja a bérgyilkosokat, ebben az esetben viszont elesünk a tapasztalati pontoktól, s az üldözők felszerelésének nagy részétől.

6. Purvis, a síráso kalyibája. Szép csendesen temeti a halottakat, de az álcája nem szabad, hogy megtévesszen minket.

7. Tybald Dunn, a kádár. A sok munka miatt nem szentel elég időt a családjának. Teljesen ki van szolgáltatva a polgármesternek, mivel csak rajta keresztül tud munkához jutni. Meséljük el neki, hogy a félszerzet pap tud munkát a városon kívül, s máris jobb kedvre derül.

8. Baldemarnak, a város polgármesterének a háza. Ő képviseli Lonelywoodot a tanácsban. A barbároknál tett első látogatás után kiderült, hogy a tanács felbérelt egy orgyilkost, akinek az lett volna a feladata, hogy megölje a barbárok vezetőjét. A kudarcba fulladt kísérlet után beszéljük rá a polgármestert, hogy leplezze le az összeesküvőket a tanács előtt. A barbár főnök megbuktatása után nézzünk vissza ebbe a házba. Itt találkozunk Purvisszel, akiről kiderül, hogy bérgyilkos, s az egész családot leméészárolta. Amint kilépünk az épületből, rögtön nekünk ugrik, bár a csapat ellen nincs sok esélye.

9. A három csapdaállító fivér viskója. Szegényekre a történet során rájár a rúd, a vérfarkas egymás után tépi szét a testvéreket.

BARBARIAN CAMP

1. A barbár törzsfő, Wylfdene terme. Az első találkozáskor nagyon úgy tűnik, hogy az öreg nem szívlel minket, mivel még a törzs sámánját is száműzi csak azért, mert az a védelmünkre kelt. A távozásunk előtt még kiadja a parancsot a katonáinak, hogy titokban vágják el a torkunkat. Hivatkozzunk Tempus istenre és a barbárok becsületére, majd hajózzunk át a Burial Isle-ra.

2. Wylfdene leleplezése után itt találjuk meg a barbár sámánt, aki átteleportál minket a végső csata helyszínére (Sea of Moving Ice)

Ellenfelek: A Wyrm törzshöz tartozó barbárok.

Alkalmazható taktikák: Sima ügy. Csak arra kell ügyelnünk, hogy megelőzzük a barbárokat, s mi verjük agyon a lázadó törzs harcosait, különben nem kapjuk meg az értük járó tapasztalati pontot. Érdemes átvizsgálni a táborban található ládákat, remek varázstárgyak rejtőznek bennük.

BURIAL ISLE

1. Edion Caradoc varázslótornya. Az itt élő mágus ritka betegséggel lett megfertőzve, mely szép lassan eleméészti őt. Kellemes varázstárgyakat vehetünk tőle.

Burial Isle

Burial Isle alsószint

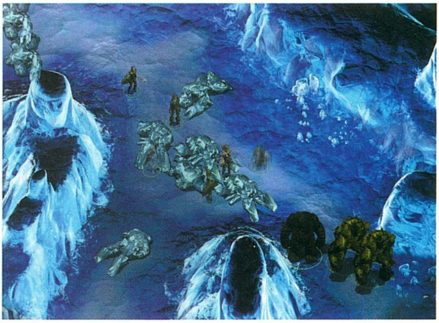
2. A sziget egyik komolyabb védelmezője, a jegesmedve szelleme. Nehezebb szinten komoly ellenfél, de nem kötelező megküzdeni vele.

3. Négy barbár szellemsámán azt követeli, hogy azonnal hagyjuk el a szigetet. Nyugodtan lecsaphatjuk őket.

4. Ide lett száműzve Hjollder, a barbár sámán. Úgy tűnik, belenyugodott a sorsába, de ha hozunk neki bizonyítékot arra vonatkozóan, hogy Wylfdene nem az, akinek mondja magát, hajlandó visszatérni velünk a szigetre. A bizonyíték az alsó sírkamrában található (a főnök megrepedt talizmánja).

Ellenfelek: Barrow Wights, Drowned Dead, Polar Bear Spirit, Winter Wolf Spirit, Brown Bear Spirit, Undead Shaman

Alkalmazható taktikák: Az élőhalottak ellen használható fegyverek nagyon jól jönnek a szigeten. Érdemes a harcosokat előre küldeni, s felvértezni őket védekező varázslatokkal. Sokat számít, ha teszünk rájuk gyorsítást, bár arra vigyázzunk, mivel a hatás elmúlásával a csapatnak pihennie kell. Sokat segíthet néhány megidézett lény is (lehet akár élőhalott is).



BURIAL ISLE - ALSÓ SZINT

1. Az itt található démonpáncél megszerzése némi trükközést igényel. Ne dőljünk be a démon hazudozásainak, s ne engedjük meg, hogy a hátizsákunkba másszon (az a páncél elátkozott, s azonnal megöli azt, aki magára ölti). A mágussal varázsoljunk egy Contact Other Plane-t, s kérdezzünk rá a démon igazi nevére. E név birtokában már kénytelen engedelmeskedni, s a páncélt biztonságosan felvehetjük.

2. Itt található Wylfdane sírkamrája. A sírt őrző szellemeket sajnos le kell darálnunk, nincs mód a békés megegyezésre. A koporsóban megtaláljuk a halott harcos szent szimbólumát, melyet valaki szándékosan megrongált. Ez már elegendő bizonyíték a sámánnak az árulásra. Tőle tudjuk meg, hogy a következő helyszín, amelyet meg kell látogatnunk, Gloomfrost barlangjai, ahol a látnok boszorkány rejtőzködik.

Ellenfelek: Drowned Dead, Barrow Wight, Vailing Virgin

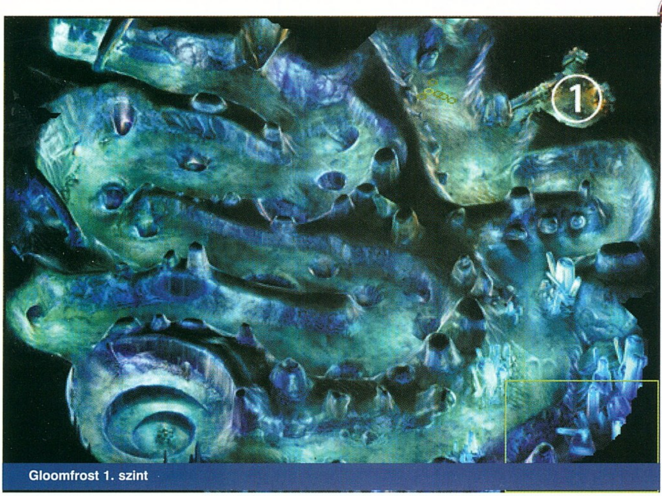
Alkalmazható taktikák: Ezen a szinten egyedül a Vailing Virginek okozhatnak komoly gondot. Kiáltásuk reménytelenséggel tölti el még a legmerészebb harcosok szívét is, s ráadásul komoly sebzésekre is képesek. Mágiájuk azonban hatástalan az élőhalottakkal szemben, így érdemes inkább ezeket bevetni velük szemben. Az urnák nagy része csapdákkal lett levédve, így nem árt, ha a tolvajunk átvizsgálja őket, mielőtt nekilátunk a fosztogatásnak.

Gloomfrost bejárat

GLOOMFROST BEJÁRAT

1. Itt található a törpekovács (Tiernon) elveszettnek hitt pajzsa. Vigyük el hozzá, ő képes lesz megjavítani.

Ellenfelek: White Wolf, Ice Troll, Frost Giant, Polar Bear, Frost Salamender, Yeti

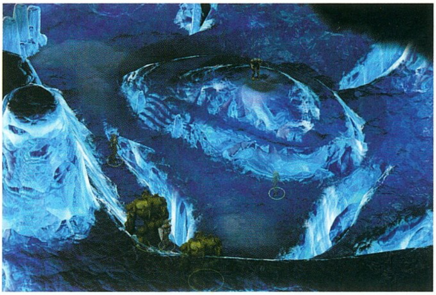


Gloomfrost 1. szint

TIERNON KOVÁCS VARÁZSTÁRGYAI

Hand of the Gloomfrost
Great Sword +4
Kiss of Gloomfrost
Long Sword +4
Fist of the Gloomfrost
Mace +5
Fang of the Gloomfrost
Dagger +4
Tongue of the Gloomfrost
Halberd +4

Alkalmazható taktikák: Meglehetősen egyszerű pálya, egyetlen irányba lehet csak menni. A pályán található ellenfelek közül csak az óriások jelentenek igazán nagy veszélyt, de őket tűz alapú varázslatokkal hamar helyre lehet igazítani.



GLOOMFROST 1. SZINT

1. Itt él Tiernon, a vak törpekovács, akinek az a hóbortja, hogy jégből készít mindenféle varázstárgyat. Amennyiben elhoztuk neki meghasadt pajzsát, nagyon szívesen megjavítja azt. Az ID-ből megszerzett Restored Blade of Aihonent is képes felturbózni, csak meg kell kérnünk rá. Minden törpe életében eljön az a pillanat, amikor elkészíti élete fő művét. Csak rajtunk múlik, hogy a törpe mesterkovács milyen varázstárgyat készít jégből. Lonelywood fogadójában találkozhattunk a szomorú bárddal, aki az egész földrészt bejárta már, hogy jégből készült rózsára leljen. A kovácsmester képes ilyet készíteni. A továbbjutás szempontjából létfontosságú, hogy meglátogassuk, hiszen csak ő képes olyan jégtükröt készíteni, mely a megnyitja az ajtót a látnok kamrájába.

Ellenfelek: Remorhaz

Alkalmazható taktikák: Nagyon vigyázzunk a férgekre, nehezebb szinten iszonyatos sebzést képesek bevinni. Ehhez jön még hozzá a tűzsebzés, mely gyakran végez a legyengült karakterekkel. Volt rá példa, hogy a 200 HP-s törpe harcosomat egyetlen csapással kifektette. Javaslom a Stalker papi varázslatot, mely két Shambling Moundot idéz meg. Ezek teljesen immúnisak a férgek crushing támadásaira, így azok könnyedén legyőzhetők. Ügyeljünk az utóvédre is, a szörnyek szeretnek hátulról, váratlanul támadni.

GLOOMFROST 2. SZINT

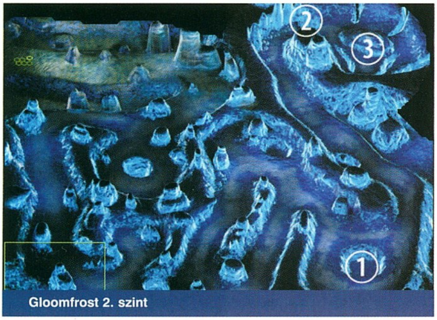
1. Remorhaz verem. Az itt fogva tartott férget kívülről le tudjuk vágni, viszont a hullájához csak úgy férünk hozzá, ha a mágusunk dimenziókapuval beteleportál. Az ott talált Kossuth's Blood amulett minden mágus álma, hiszen jelentősen lerövidíti a varázslathoz szükséges időt.

2. Az itt található jégfal csak akkor semmisül meg, ha a kovács által elkészített jégtükör már a birtokunkba került.

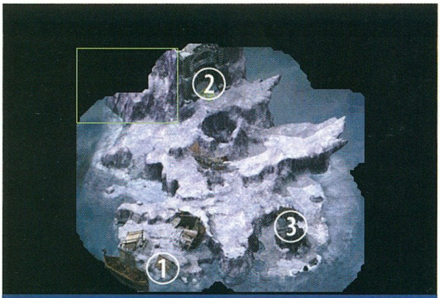
3. Itt él a vak jósnő. Tőle tudjuk meg, hogy a törzsfőnököt nem Jerrod, hanem egy ősi fehér sárkány szelleme szállta meg. A hiúságát kihasználva meg tudunk tőle szabadulni (belenéz a tükörbe), de ehhez vissza kell jutnunk a barbárok táborába.

Ellenfelek: Ice Golem Sentry, Remorhaz

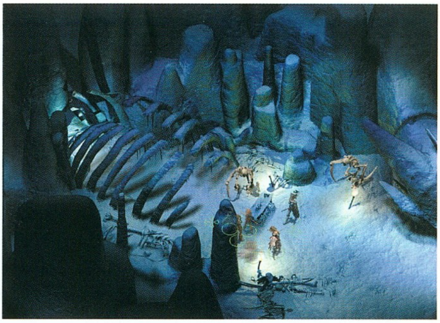
Alkalmazható taktikák: Ezen a szinten nagyon kell vigyáznunk, mivel az egész barlang tele van csapdákkal. A tolvaj menjen elől,



Gloomfrost 2. szint



Sea of Moving Ice



s a csapdafelderítés mindig legyen bekapcsolva. Gyorsítsuk be a harcosokat, majd egyenként kaszaboljuk le a gólemeket. Használjunk tűz alapú varázslatokat, hiszen a jéglények ellen azok a leghatékonyabbak.

SEA OF MOVING ICE

1. A barbár tábor. Az itt rohangáló sámán ingyenesen meggyógyítja az esetleges sérüléseinket.
2. Bejárat a sárkány templomába. Az ajtót két jéggólem őrzi, ők csak akkor támadnak, ha be akarunk jutni az épületbe.
3. A hajóroncsban található köpönyeg jó szolgálatot tehet a mágusoknak.

Ellenfelek: Greater Ice Troll, Greater Snow Troll, Scrag, Bergclaw

Alkalmazható taktikák: Csak a nyers erő számít ezen a pályán (azért ne feledkezzünk meg arról, hogy a trollokat csak savval vagy tűzzel lehet végleg elpusztítani). Gyorsítsuk be a harcosainkat, idézzünk meg magunk mellé néhány elementált, aztán induljunk el a szörnyvadászatra.

JÉGBARLANG 1. SZINT

1. Az itt található csontvázban remek varázspáncélt találhatunk, melyet még a bárdunk is viselhet.

Ellenfelek: Greater Ice Troll, Greater Snow Troll, Bone Scavenger, Berg Yeti

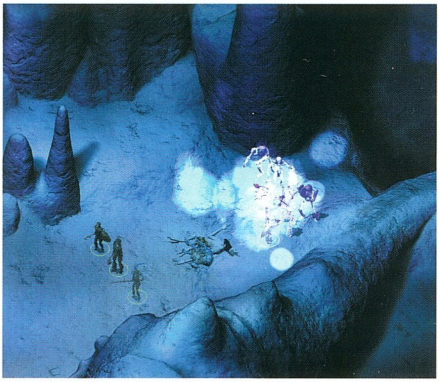
Alkalmazható taktikák: Egyszerű hack & slash.

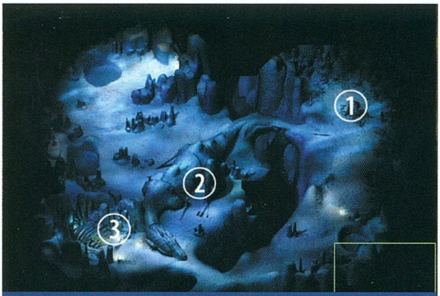
JÉGBARLANG 2. SZINT

1. A temetőben lévő csontvázak között rengeteg hasznos varázstárgyat találhatunk (nyomjuk le a bal ALT billentyűt, s zöld körvonalat kapnak azok a területek, ahol található valami).
2. A sárkány gyomrában értékes varázstárgyak lapulnak. Ne hagyjuk ott őket.
3. A sahuagin pap nem ellenség. Népe kitaszította, s hátralévő életét kénytelen a csontvázak között leélni. Szükség esetén még gyógyít is.

Ellenfelek: Greater Ice Troll, Greater Snow Troll, Bone Scavenger, Berg Yeti, Water Kin Elemental, Iced Bones, Frozen Bones, Cold Bones

Alkalmazható taktikák: A Water Elemental Kin új ellenfél. Hidegvarázslatai ellen a démonpáncél (100% Cold resistance) kiváló védelmet nyújt. Csak távolsági fegyverekkel vagy varázslatokkal tudjuk őket elérni. Az élőhalott csontvázak ellen váltsunk fegyvert, a kardok helyett használjunk inkább harci kalapácsot, buzo-



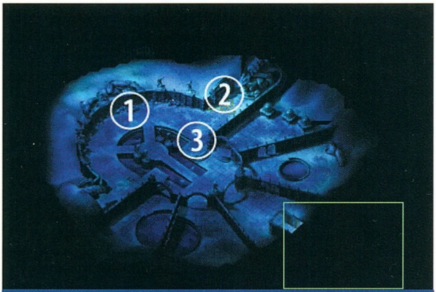


Jégbarlang 2. szint

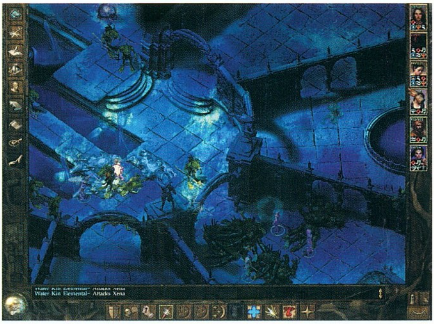
Jégbarlang 1. szint

CSAPATÖSSZEÁLLÍTÁS

Human Paladin
Dwarf Fighter
Human Fighter
Elf Druida
Human Bard
Human Mage-Thief



Templom 1. szint



gányt, vagy harci cséphadarót (a crushing támadások ellen nincs védelmük). A csaták előtt ne feledkezzünk meg a Haste varázslatról.

TEMPLOM 1. SZINT

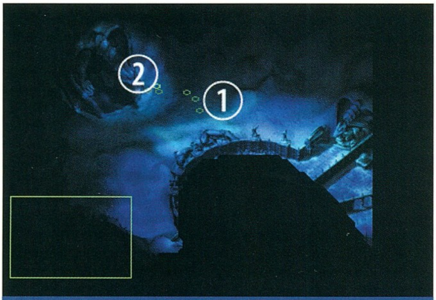
1. A sárkány által felhalmozott varázstárgyak ezekben az edényekben találhatók.

2. Ezen a bejáraton keresztül jutunk be a sárkány barlangjába. Csak akkor nyílik meg, ha nálunk van a Sahuagin Prince kulcsa.

3. Csak akkor ölhetjük meg a sárkányt, ha szétverjük ezt az oltárt.

Ellenfelek: Sahuagin Elite Guard, Vodyanoi, Ice Golem Sentry, Water Kin Elemental, Sahuagin Prince, Sahuagin

Alkalmazható taktikák: Az egész terep hemzseg a csapdáktól, tehát a tolvajnak mindig át kell néznie a termeket, mielőtt belépnénk. Az ellenfelek hordákban törnek ránk, így minden tudásunkra szükségünk lesz. Idézzünk meg elementálokat, majd tisztítsuk meg az első termeket. A jéggólemekbe csak akkor kössünk bele, ha már nincs több ellenfél a templom első részében. Ezután indul az igazi móka, mert a fél sahuagin hadsereg a nyakunkba esik, s ráadásul új vízelementálok is előkerülnek. Nagyon nehéz ütközet lesz, vessünk be mindent.



Templom 2. szint

TEMPLOM 2. SZINT

1. Itt küzdünk meg a félelmetes fehér sárkánnyal, Icasarachttal.

2. Icasaracht lélekköve, ezt is szét kell törnünk.

Ellenfelek: Icasaracht, Sahuagin Royal Guard, Vodyanoi, Sahuagin King, Sahuagin Underpriestess, Sahuagin Royal High Priestess

Alkalmazható taktikák: A végső küzdelem, melyben a dühöngő fehér sárkányt kell megfékeznünk. Itt minden rendelkezésre álló eszközt be kell vetnünk. Értelemszerűen a sárkány a legveszedelmesebb, így rá kell koncentrálnunk. A megidézett lényeink lefoglalják a papokat, így elegendő időnk lesz, hogy leverjük a sárkányt. A sav és a tűz ellen kevésbé ellenálló, így ezek használata erősen ajánlott. A sárkány leverése után meg kell semmisítenünk annak lélekkövét is.

Mocsy
mocs@vogel.hu

PROJECT IGI

1. TRAINYARD

„Örülök, hogy ilyen gyorsan ideértél, Jones. Feladatunk fontosságára azt hiszem, nem kell felhívnom a figyelmed. A célszemély neve Josef, akit egy Priboi nevű alak tart fogva. A dolgod, hogy megtaláld, és behozd meghallgatásra. Valószínűsíthető, hogy információval bír az ellopott robbanófejről. Priboi egy katonai repülőtéren tartja fogva, viszont evakuálását nem tudjuk végrehajtani az erős légvédelem miatt. Röviden összefoglalva a küldetésed három részből áll: 1. Szerezz megfelelő járművet a megközelítéshez. 2. Semlegesítsd a légvédelmet. 3. Keresd, illetve találd meg Josefet, s épségben vezesd elő. Egyébként Priboit mobiltelefonja buktatta le. Házkutatást tartottunk otthonában, és megtaláltuk a telefonszámát. Nos, ahol a telefonja, ott kell lennie neki is, azt pedig be tudtuk mérni... Sok sikert!"

2. kép: A lopott jármű rendszáma: ...

3. kép: SAM-et szemért

1. kép: Őrségváltás folyamatban

Feladat: Jármű eltulajdonítása
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, H&K MP5 sd3
Javasolt végrehajtás: Jones, szerintünk az lesz a legbiztonságosabb, ha követed az utasításainkat. Ha észrevesznek, és meghallod a szirénákat, akkor az őrség riasztódik, s nem túl sok eséllyel folytathatod munkádat. Nagyon óvatosnak kell lenned, nehogy felfedezzék jelenléted, de nem akarjuk megszabni, hogy kivel végezz, ha a helyzet netán úgy kívánja.

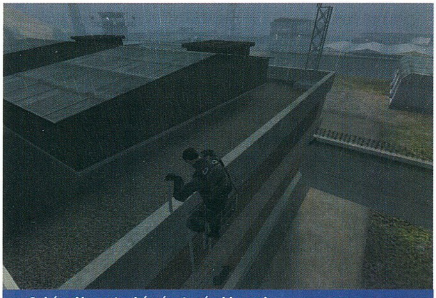
Mássz fel a közeli épület tetejére, és annak túloldalán ereszkedj be az objektumba. Ha lent vagy, haladj tovább az irányítószobába, s kapcsold ki a biztonsági kamerarendszert. Innentől kezdve szűk két perc áll rendelkezésedre. Rohanj ki az ajtón, és kapaszkodj fel a szomszédos víztározóra, ahol végezz az orvlövésszel. Vedd fel a Dragunovot, likvidáld a szemközti torony őrségét és a földszinti kabinban lévő katonát *(1. kép)*. Tisztítsd meg az utat magadnak: pusztíts el annyi kamerát, amennyit csak tudsz. Használd a műholdas képet ezek lokalizációjához. Ha megvagy, akkor a kábel segítségével csússz át szembe, majd hamarjában juss le onnan. Ekkora a kamerák már valószínűleg újra működésbe lépnek, ezért figyelj oda, hogy hova lépsz. Ne feledd, ha a valamelyik észrevesz, még van három másodperced, hogy fedezékbe bújj – akkor nem történhet semmi. Ha leértél, a konténerek között közelítsd meg a kerítést (ahol nincs szögesdrót), és ugorj át felette. Vigyázz az őrökre és a még mindig aktív figyelőrendszerre. Az innen nem túlságosan messze található kapcsolóval nyisd ki a kaput, s pattanj be a gépjárműbe *(2. kép)*.

2. SAM BASE

„Ok, az autó a mienk. A következő lépés, hogy kikapcsold a légvédelmet. Sajnos az idő szűkössége – és a magas kockázati tényezők miatt - nem tehetjük meg, hogy az eltulajdonított gépjárművel hozzuk ki delikvensünket, ezért van szükség erre a feladatra. Időközben megtudtuk, hogy ő az utolsó mentsvárunk, az egyetlen, aki mindent tud a bombáról: ismeri a helyet, ahova, és a mikéntjét, hogyan vitték el, de még az átkozott gyártási számát is. Nincs túl sok időnk, meg kell találnunk! De most inkább koncentrálj a rakétaindítókra *(3. kép)*. Robbantsd fel őket!"

Feladat: A három légvédelmi rakétaindító megsemmisítése
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, H&K MP5 sd3
Javasolt végrehajtás: Erősen védett területre érkezel, nem árt, ha azonnal fedezékbe vonulsz. Hatolj be a felderítés által szerzett képanyagon felismerhető épületbe *(4. kép)*, ahol találsz három C4-est. Ezeket kell a céltárgyak hátuljára felhelyezned. Az épület egyébként raktárhelyiség, ahol feltehetően egyéb lőszerre is lelhetsz. Ha megvan az áru, akkor irány mindhárom SAM! Az őrség várhatóan sűrű lesz, biztosan nem úszod meg a dolgot konfliktus nélkül, de természetesen bármilyen megoldáshoz folyamodhatsz a siker érdekében. Vigyázz az őrtornyokra – a területen hármat találhatsz belőlük – és a homokzsákok mögötti fegyveresekre. Ha megszorulnál, és munícióra lenne szükséged, az északi barakkban találhatsz M-16-os gépfegyvert, és hozzá pár aknalövedékeket. A bevetés nem lesz sétagalopp, de ha végeztél, és felhelyezted a robbanótölteteket (az akcióbillentyűt kell lenyomva tartani, miközben odaállsz a SAM hátuljához) felszedünk a közeli leszállópályán, helikopterünkkel pedig egyenesen a repülőtérre szállítunk téged.

4. kép: Ajándék C4 itt!


6. kép: Na, ezt a kéményt még kipucolom...

3. MILITARY AIRBASE

„Most, hogy a légvédelmet letudhatjuk, jöhet a munka legjava. Ragadd nyakon Josefet, és hozd ki onnan! Az erősítésed úton van Jones, három óra múlva már ott is vannak. Addig is, úgy hiszem, nincs szükséged más segítségére. Légifolyosót hoztunk létre a kimenekítésetek érdekében, a feladatod tehát a következő: 1. Közelítsd meg a támaszpontot. 2. Szabadítsd ki a célszemélyt – felderítőink készítettek egy felvételt arról az épületről *(5. kép)*, amelynek alagsorában fogva tartják Josefet. Rengeteg kamera és őr figyeli a környék minden mozzanatát, ezért nem lesz könnyű bejutnod oda. Sejtheted, hogyha az lenne, nem Téged bíztunk volna meg vele. A részleteket rád bízzuk, de lehetőleg csendes végrehajtást szeretnénk."

Feladat: Josef megszöktetése
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, H&K MP5 sd3
Javasolt végrehajtás: A közeli radargömböt egyetlen katona őrzi, nem okozhat gondot feljutnod a hegytetőre. Onnan már beláthatod a bázist, illetve az irányítótornyot. Priboi és Josef a bázison van, tehát afelé vedd az irányt. Mindenek előtt alaposan derítsd fel a terepet, ehhez a műholdképet természetesen biztosítjuk. Ha megvagy, akkor óvatosan kússz le a hegyoldalon a kerítés tövéig, s hatolj be a főbejáraton. Az őrség közepesen erős, de vigyázz, nehogy a bunkerekből észrevegyenek. Nyisd ki a kaput az őrbódéban lévő kapcsolóval, ezután lassan haladj beljebb a komplexumba. Jobbra egy épület áll, laposkúszásban közelítsd meg az ajtaját, majd surranj ki annak hátsó kijáratán. A területen két őrtorony áll, melyekre figyelned kell. Az egyiket a kijárattól balra, a másikat pedig az orrod előtt láthatod. Ne engedd a fent strázsáló őrszemeknek, hogy riadóztassanak – ajánlatos a hangtompítós MP5-ös használata. Ezután a létrán mássz fel a betonmagaslatba, végül a tetőtérben lévővel vissza, a földszintre. Vigyázz a kamerára! Innen már egyenes út vezet a célobjektumhoz, ahova a tetőn juthatsz be *(6. kép)*. Josefet a pincében tartják fogva.

Josef és Priboi nincs itt! Nagy baj van, a célszemélyt már elszállították innen, meg kell tudnunk, hogy hova! Jones, fuss ki a bázisról ugyanazon az útvonalon, amelyiken bejöttél. Sajnos az evakuálásodat már nem tudjuk megoldani, ugyanis hirtelen rengeteg helikopter érkezett a területre, ezért neked kell szállítójárműről gondoskodnod. De mielőtt elhagyod a repteret, meg kell tudnunk, hogy merre keressük Josefet. Neked kell valamiféle információt szerezned hollétéről. A közeli irányítóban találhatsz némi feljegyzést a légi forgalomról, ennek a megkaparintása lesz a másodlagos feladatod. Az őrség ott is igen erős, ráadásul a toronyban lévő katona könnyen riaszthatja őket. Légy nagyon óvatos! Ha a fenti számítógépből megszerezted az anyagot, hamarjában hagyd el a területet. A hangárokban találsz egy telitankolt sugárhajtású vadászgépet, amellyel elmenekülhetsz. Sok sikert!

4. GOD

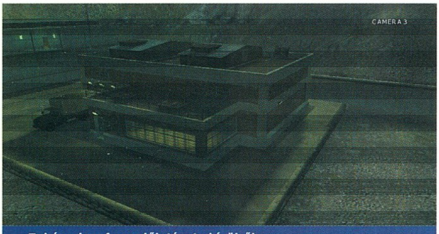
„Megvan! Egy börtönbe szállították, ahol hét lakat alatt őrzik *(7. kép)*. Szerencsére az erősítésed időközben megérkezett, Harrison százados vezeti a rohamosztagot. A Te feladatod az lesz, hogy a magasból fedezéket nyújts számukra. Profi mesterlövészre számítanak, akiért nem kellett messzire nyúlnunk, és itt jössz Te képbe. Mivel tudjuk, hogy mennyire kedveled a hasonló szerepeket, ezért a hívóneved Isten, Harrisoné pedig Mózes. A börtön feletti romokhoz eljuttatunk – ahonnan mondanom sem kell, remek a kilátás -, fegyvert pedig biztosítunk a küldetés idejéig. Remélhetőleg harminc lőszer elegendő lesz. "

Feladat: Fedezetet nyújtani Harrison századosnak a szöktetéshez
Alapfelszerelés: Kés, H&K MP5 sd3, Dragunov, kézigránát
Javasolt végrehajtás: Tisztítsd meg a romokat, landolás után a nyílt terepen mindössze 5-6 őrre számíthatsz. *(8. kép)* Az épületben lévőkről sajnos nincs információnk, ezért ajánlatos azt is átnézni. Ha biztosítottad a körletet, akkor helyezkedj el olyan helyen, ahonnan könnyen belátod az egész börtönkomplexumot *(9. kép)*. Harrisonék helikopteren érkeznek, neki és az embereinek mindkét irányból biztosítanod kell útjukat – a bázis jobb és bal oldalára is figyelj oda. Ne engedd, hogy Josefnek vagy a századosnak baja essen, a küldetés sikere rajtad múlik!

5. RADAR BASE

„Josef végre megvan, de nagyon elbántak vele. Főleg Jach Priboi bácsikája volt az, aki nem kímélte. Nem tudjuk, miért, de Priboi fél valamitől. Nos, amit eddig tudunk, az a következő: Priboi üzletember, már meg is szervezte a bomba eladását, viszont jelenleg még nem sikerült túladnia rajta – amikor Josefet elkapták, akkor még a birtokában volt. Ebből kifolyólag még mindig nála kell, hogy legyen. Igen, ez jó hír, de korántsem örülhetünk még. Jach-nek több mint 50 raktárépülete van a környéken, ezek közül bármelyikben tarthatja, s csakis ő árulhatja el nekünk, hogy melyikben. Ezért azt találtuk ki, hogy rácsatlakozunk a közeli katonai kommunikációs hálózatra, hogy lehallgassuk beszélgetéseit. Josef megadta nekünk az ehhez szükséges kódokat, úgyhogy már nincs is más dolgunk, csak be kell jutnunk valahogy a képen látható *(10. kép)* épületbe, s feltölteni a kifejezetten erre a célra előkészített vírust. Az épület ajtaja zárva lesz, ezért elsőként kulcsot kell szerezned hozzá. A kártyakulcs a szomszédos irodaházban található, amely feltehe-

5. kép: Josef lent dolgozik a pincében. Vagy őt dolgozzák?



7. kép: Josef nevelőintézete kívülről

8. kép: A SAS leszállt. Méghozzá ide.

tően erős védelem alatt áll. Vigyázz, hogy hova lépsz, Jones!"

Feladat: Eljutni a radarhoz, és telepíteni a vírust
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, M-16A2
Javasolt végrehajtás: A szokásos alapos terepszemle után irány a főbejárat! Ez a terület három, kerítéssel és kapukkal elkülönített részre osztható. Az elsőn nem lesz nehéz túljutnod, de azért csak óvatosan azokkal a kamerákkal. Ajánlatos az őrbódéban – a kapunyitó használata után – a számítógép segítségével kikapcsolni a biztonsági rendszert. Igaz, hogy csak két percre, de legalább nyugtod lesz. Ha átjutottál a kapun, fuss egyenesen tovább, és intézd el az őrséget. A bal oldali épület a Tied. Feltehetően erős őrséggel kell számolnod, ezért a lassú előrehaladást javasoljuk. Az irodából kiérve menj át a szemköztibe, ott megtalálod a kulcsot (ha netán eltévednél, akkor vess egy rövid pillantást a műholdképre, azon is jelöltük a helyét). Ezután jöhet a radar, majd a mi kis vírusunk! Rohanj vissza a középső kapuig, amelyet a jobb oldalon találhatsz, és nyisd ki. Onnan már könnyedén kijuthatsz a szögesdrótok mögé, ahol az a bizonyos hatalmas, gömbszerű épület áll. Lépj be, s a felső szinten telepítsd a csomagot. A közeli leszállópályán várni fog rád egy madárka, de előtte meg kell tisztítanod annak környékét. Fontos, hogy ne maradjon semmilyen veszélyforrás!

6. GET PRIBOI

"Úgy hisszük, Priboi jelenleg ezen a helyen tartózkodik *(11. kép)*, és épp egy átkozott fegyvereladási üzletet bonyolít le. A vírus, amelyet telepítettél, csodálatosan működött. Megtudtuk, hogy nagyon tart valamitől (vagy valakitől), s ezért minden üzletét golyóálló limuzinjából intézi, amely természetesen olyan közel áll a kapuhoz, ahogy csak tud *(12. kép)*. Ezért egyvalamit biztosra vehetünk: ha baj van, biztosan lelécel, és a harcot pedig hátrahagyja embereinek. Ezért csapdát állítunk neki. Harrison és emberei várni fognak rá. Amint elhagyja a raktárokat, a százados és csapata megállítja a limót, s elfogják Priboit. A feladatod tehát a következő: a meglepetés előnyét kihasználva juss be a bázisra. Szerezd meg a robbantótölteteket az 1-es számmal jelölt raktárépületből *(13. kép)* – ezekkel később nagy lármát csaphatsz a közeli üzemagyag-tárolóknál. Priboi valószínűleg úgy fog menekülni, mintha nyílból lőtték volna ki; egyenesen Harrison karjaiba. Reméljük, hogy ezúttal sikerrel járunk. Sok szerencsét!"

Feladat: Csapdába csalni Jach Priboit.
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, H&K MP5 sd3
Javasolt végrehajtás: Ez a küldetés nagyon összetett, nehéz és ráadásul hosszú lesz. Lehetőleg fogadd meg a tanácsainkat. A jobb oldalon található irodaházzal kezdj. Tisztítsd meg, ha pedig eközben a riasztó esetleg bekapcsolt volna, gyorsan kapcsold ki azt. Vedd fel a vállról indítható rakétát, még kelleni fog. Gyalogolj át a hátsó ajtóig, és söpörj utat magadnak a konténerek között, egészen a kerítésig. Felvételeink szerint négy őrszemmel találkozhatsz a környéken, nem hiszem, hogy számodra bonyodalmat okoznának. Nem úgy, mint az a tank, amely elzárja utadat, s ezért pusztulnia kell: semmisítsd meg a rakétával. A raktárépület mellett hangos fegyverropogást hallhatsz, ezzel nincs semmi baj, vélhetően csak gyakorlatoznak odabent. Viszont egy őrrel és egy kamerával még azelőtt végezned kell, mielőtt belépsz. Az előbb említett környéken találhatsz még pár kézigránátot, amelyekre még szükséged lehet. Jobban teszed, ha a raktárba hátulról hatolsz be. Törd fel a zárat, kapcsold ki a kamerákat és likvidálj mindenkit, aki odabent van. Vedd fel a tölteteket, tankolj fel fegyverrel és lőszerrel bőségesen. Remélhetőleg megtalálod a Dragunovot is…

Második lépésként ki kell kapcsolnod az elektromos kerítést. A generátort pontosan szemközt találod, de a nyílt terep nem feltétlen biztonságos számodra. Nézz körül, mielőtt átrohansz. Ha minden igaz, ekkorra a figyelőrendszerek még nem lépnek újra működésbe, de azért csak rombold szét nyugodtan azt, amit találsz. Menj le az épület alsó részére, s kapcsold le az áramot *(14. kép)*. Ezt nagyon hamar felfedezik, ezért most gyorsan kell futnod! A közeli villanyoszlop nyújthatja számodra a menekülést jelentő útvonalat. Ha felmászol, a vezetéken keresztül egyenesen az üzemanyag-tárolókig juthatsz, de nagyon siess: csak pár másodperced lesz, amíg az őrség megérkezik egy halálos helikopter társaságában *(15. kép)*.

Végül pedig már csak pár „apróság" van hátra. A földet érés után derítsd fel a hármas célterületet. A kerítést addigra már áramtalanítanod kellett, ezért jobbról simán bejuthatsz, de a két kamerára vigyázz, mert egymásra néznek – ha kilövöd az egyiket, a másik azonnal riaszt. Lopakodj be a nagyméretű tartályok mögé, helyezd fel a C4-eseket, és bújj fedezékbe *(16. kép)*. A detonáció után mindennek a terv szerint kell ala-

9. kép: Gyönyörű látkép - egyelőre.

12. kép: A Testőr Kft. sosem pihen.

kulnia. Amíg Harrisonék nyakon csípik Priboit, te tégy gyors villámlátogatást raktárjában, és kutass át minden fiókot.

7. BORDER CROSSING

„Most már nemsokára otthon leszel, Jones. Hogy van az emberünk? Persze, hogy jól, és mindketten tudjuk, hogy beszélni fog...

- Itt az orosz irányítás. Ön orosz légtérbe ért, azonnal forduljon 099-re, ismétlem 099-re! – szakított félbe minket a rádió.

Priboi láthatóan elsápadt a női hang hallatán, szemei kikerekedtek, majd azt mondta: - Ő az!

De ki az az Ő? – fogalmazódott meg bennem a gondolat, de a kérdést már nem volt időm feltenni. Hatalmas robbanás rázta meg a helikoptert, a farokcsavar levált, és spirális köröket írva gépünk a havas tájba fúródott. Mostantól csak magamra számíthattam..."

Feladat: Megfelelő gépjárművet szerezni, és átjutni a határon
Alapfelszerelés: Kés
Javasolt végrehajtás: Priboit elfogták, ismét kicsúszott a markunkból. Még szerencse, hogy Te élsz, Jones! Valahogy el kell tűnnöd onnan. Megpróbállak kivezetni, amíg megtalálod a számítógépedet, de pontosan azt kell tenned, amit mondok. Jól van, először is szerezned kell valami fegyvert. Hátrahagytak egy őrszemet, akit hátulról könnyedén elintézhetsz. Vedd fel a Dragunovot, és lapulj fedezékbe a bal oldalon található kőkerítés mögé – nemsokára tank halad el melletted. Várd ki, amíg elcammog, és indulj meg utána (persze alaposan lemaradva) az aszfalton. Vigyázz, nehogy túlságosan letévedj róla, mert a környező terület aknásítva van. Használd a messzelátódat, és vizslasd körbe a romos várost. Az ablakokban orvlövészek várnak rád, szedd le őket, mielőtt ők tennék veled ugyanezt. Továbbra is maradj az úton, s óvatosan lopózkodj be a városba. Ne felejts el felmenni abba a két épületbe, amelyekben az előbb említett fegyveresek leselkedtek. Fontos, hogy felszedd Dragunovjaikat, így azzal a pár tölténynyel már lesz némi esélyed. Van ott még orvosi épület is, esetleg találhatsz ott valami hasznosat. A teherautó sajnos ez idő alatt továbbhajtott - utána kell menned. Fuss arra, amerre elhaladt, és a Dragunovval iktasd ki a jeep mellett strázsáló két katonát.

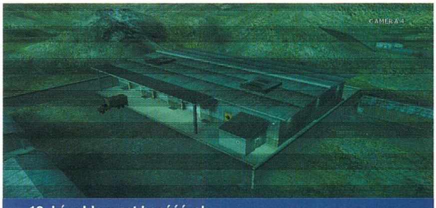
Ekkora már észrevehetted, hogy egy lánctalpas harckocsi van a nyomodban, és helikoptert küldtek be föléd. Most nagyon gyorsnak kell lenned, ezért sebesen száguldj át a szemközti domb aljához, s keress fedezéket annak túloldalán *(17. kép)*. Türelmesen várd meg, amíg megtisztul a levegő, biztosíthatlak, hogy egy-két perc, és mindkét jármű továbbáll. Ha újra hallod a helikoptert, akkor óvatosan caflass végig a domb baloldalán az első ellenőrző pontig. Itt hasznát veheted a Dragunovnak. Messzelátóval nézz körbe, s szedj le mindenkit, akit csak meglátsz. Néhány őr takarásban lesz arról a pontról, ezért csak finoman azzal az előrenyomulással. A torony aljában felfedezhetsz egy riasztókapcsolót, amelyet ha bekapcsolnak, jelez a mellette lévő APC-nek, az pedig azon nyomban ledarálhat téged. Ezt természetesen nem hagyhatod. Javaslom, hogy baloldalról közelíts, át a kerítésen, majd a földön kúszva, balról az épületet megkerülve intézz el mindenkit, aki csak közelít a kapcsolóhoz. Ha netán baj lenne, bent találhatsz egy rakétaindítót.

Siess tovább, a második és egyben utolsó pontig, ahol 5-6 őr, egy Mi-24-es helikopter és 4 kamera lesz az ellenfeled. Ha az ellenséges légi jármű felemelkedik, vagyis észrevesznek, akkor nagy bajban leszel. Viszont ha sikerül mindenkit egyenként elkapnod (remélhetőleg maradt még pár lőszer a mesterlövészpuskádban), akkor már csak a nem túl távoli kerítés megmászása *(18. kép)*, és az elektromos kapu kinyitása van hátra. Pattanj fel a teherautóra!

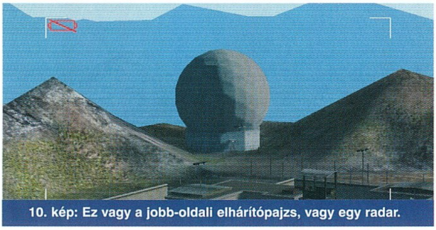
8. RE-SUPPLY

„Nehéz napot tudhatsz magad mögött, David, de a java még hátra van. Vissza kell szerezned a számítógépedet, és valahogy ki kell jutnod onnan. Tudom, hogy hideg van, de reméljük, sikerül még épségben viszontlátnunk Téged. Minden jót, katona!"

Feladat: visszaszerezni a felszerelésünket, és elmenekülni
Alapfelszerelés: Kés, Desert Eagle, Dragunov, kézigránát
Javasolt végrehajtás: Elsőként ki kell nyitni a bázis kapuit, de nagyon vigyázz, mert ha a vészjelző megszólal, mindent kezdhetsz elölről. A jéghideg teherautó platójáról lepattanva máris kereszttűz alá kerülhetsz a baloldalon leselkedő őrszem jóvoltából. Csendesítsd el azt a tornyot! Jobbra, messze, a távolban is akad egy torony; azt is takarítsd ki. Ezután balról már simán bejuthatsz abba az épületbe, ahonnan kinyithatod a kapukat *(19. kép)*. A kamerákra figyelj oda, háromból kettő ismét egymásra néz. Nagyon fontos, hogy csendben cselekedj! Ha megnyomtad a menekülést jelentő nagy piros gombot, próbálj meg óvatosan kisurranni, és ha gondolod, az első magaslesből vedd el a halott katona töltényeit. Még jól jöhetnek a Dragunovodba. Mássz fel a második toronyba is, itt ta-



13. kép: Ide most benéééézek...



10. kép: Ez vagy a jobb-oldali elhárítópajzs, vagy egy radar.

11. kép: Itt nemsokára nagy buli lesz

14. kép: Áramtalanítás Jones módra

lálsz még egy tárat. Vedd lefelé az irányt a következő bázis felé *(20. kép)*.

A számítógépünk a jobb felső sarokban lévő épület alagsorában van. Az építőállványról feljuthatsz a tetőre, ahol lődd be az üvegablakot, s ugorj le. Kint óvatosan szemlélj körbe, s ha eléggé bátor vagy, látogasd meg az orvosi épületet, balra-fent. Némi orvosságra lelhetsz ott. Ha végeztél, ugyanoda térj vissza, ahonnan leugrottál. Most akkor irány az alagsor! A célobjektum hátsó bejáratát javaslom, azon a helyen csupán egy-két őrrel kell számolnod. Törd fel a zárat, és mássz le a pincébe. Vedd fel a holmidat, a fegyvereket (a rakétát feltétlenül) és a jeladót (Homing Beacon), amelyet ugyanott megtalálhatsz. Ezekre nemsokára szükséged is lesz. Ugyanazon az útvonalon távozz, ahol bejöttél, de amikor felérsz, egyenesen lopakodj tovább.

A következő munka már viszonylag egyszerű lesz. Semlegesítened kell egy harckocsit, s fel kell szerelned a jeladót az északi hegyoldalon pihenő légelhárító rakétaindítóra. Ha ezzel megvagy, akkor gyorsan vágd magad fedezékbe, mert hamarjában elintézzük a kimenekítésedre érkező helikoptert feltartó járművet. Kezdheted kifújni magad, ugyanis már csak a radarrendszer kiiktatása van hátra. Mindössze két ember védi, nem lesz nehéz feladat bejutnod oda. A barakkban a géppfegyvereddel sorozd meg a rádiót, lépj át a „gömbbe", és kapcsold le a radart. 30 másodpercen belül már kint is leszel.

9. MISSILE TRAINYARD

„Jones, gondolkodtam pár dolgon: vajon mit keres Priboi egy vonaton? Hova, és kihez viszik? Furcsa... Mármint ha olyan fontos személy, akkor miért nem levegőben szállítják, vagy esetleg katonai konvoj kíséretében? Pontosan, jól gondolod! A mi közös, ismeretlen „jó barátunk" valószínűleg nem is olyan nagyhatalmú, mint ahogyan azt elsőre gondoltuk. Azt hiszem, apróbb szervezettel van dolgunk. Szakadár katonák, lázadók, vagy valami ehhez hasonló gerillaszervezet. Nos, mindenesetre Priboi az egyetlen lehetséges kapcsolatunk velük, és feltehetően azért van még életben, mert tudni akarják, hogy mekkora veszélyt jelentünk a számukra. Vissza kell szereznünk Priboit! Ez a vasútállomás lesz az utolsó esélyünk, minden bizodalmunk benned van, David. Ja igen, és még valami! Ha a riasztórendszer aktív, amikor a vonat a közelbe ér, akkor nem fog az állomásra begurulni..."

Feladat: Elrabolni a vonatot
Alapfelszerelés: Kés, M-16A2, kézigránát, orvosság (50 egységnyi)
Javasolt végrehajtás: Ezúttal sem szükséges csőstül rontanod az ellenségre. Az állomást erősen védik, de neked inkább körbe kellene menned *(21. kép)*. Tartsd meg a szokásos terepszemlédet, majd jobbról – a hídon át – hatolj be a területre. A két toronyra figyelj oda, s várd meg, amíg a híd aljában járőröző fegyveres eltávolodik a bódéban lévő riasztótól. A kerítés mentén fuss tovább, egészen a második felüljáróig. A túloldalán lévő épület lesz az első célpontod: a számítógép segítségével iktasd ki itt a biztonsági kamerákat. Körülbelül akkortájt már be kell futnia a szerelvénynek, igyekezned kell.

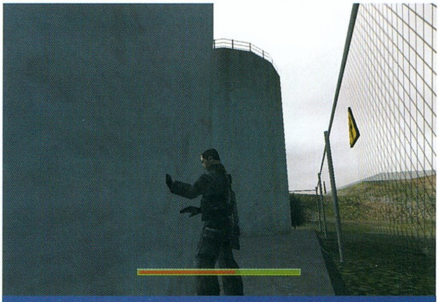
Ugyanarra menj vissza, amerre bejöttél, de az épületből kiérve ismételten tapadj fel a kerítésre. Szorosan, jobb oldalon kocogj előre, amíg a betontornyot és a kamerát meg nem látod. Semmisítsd meg a kamerát, és törd fel a kapu zárját. Már nem lehet messze a vonatunk, balra már előtűnhetnek a kocsik, és annak sűrű őrsége. Hátulról, óvatosan közelítve eljuthatsz a mozdonyig, de tartsd a szemed az átlátszó kabinablakokon és a bent őrködő zsoldosokon.

10. DEFEND PRIBOI

„Ügyes vagy Jones, mindig is tudtam, hogy te vagy a legmegfelelőbb ember erre a feladatra. Egy pillanat, azt hiszem, baj van... Két vadászgép nagy sebességgel közeledik felétek! Kapaszkodjatok!"

Feladat: megvédeni Priboit
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, M-16A2
Javasolt végrehajtás: Még szerencse, hogy ép bőrrel megúsztad. Úgy látom, emberünk is egy darabban van. Ne aggódjatok, pár percen belül küldünk értetek egy helikoptert. David, kövesd Jach-et, s ne engedd, hogy bármilyen baja legyen. Ha teheted, pár lépéssel mindig legyél előtte, és tedd biztonságossá számára az utat – először is a második fedett raktárhe-

15. kép: Juhuuuuuj!



16. kép: Jól van, még meleg!

18. kép: Már megint bent hagytam a kulcsomat.

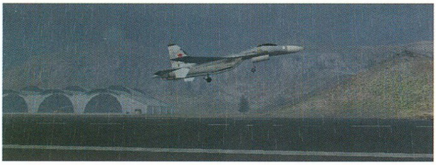
17. kép: Ott tuti, hogy akad valami fedezék

19. kép: Hátulról a legkönnyebb - néha.

lyiségig. Amíg Priboi kifújja magát, kutasd át a szemközi két épületet, és szedd fel azt az öt aknát, amelyet a jobb oldaliban tárolnak. Gondoskodj az irodaházról is, nem akarunk meglepetéseket. Nyisd ki a kaput, majd hamarjában vegyétek az irányt a település felé.

Rövid időn belül rengeteg katona érkezik a faluba, ezért tartsd nyitva a szemed. Priboijal együtt barikádozzátok be magatokat a második házba, s a tetőtér ablakából fedezd a bejáratot. Figyelmedbe ajánlom azt az öt gránátot, amelyek M-16-osodban pihennek *(22. kép)*. Ha tiszta a terep, rohanjatok tovább, egészen az út végén

Mivel a Project IGI-t csak akkor leszel képes végigjátszani, ha a legapróbb részletekig betanulod a pályákat, ezért felhívjuk figyelmedet arra, hogy ez a leírás nem tér ki arra, hogy kivel, hol s miként végezz. Erre sajnos Neked kell ráérezned, leírásunkkal csupán azoknak próbálunk segíteni, akik végképp megrekedtek valahol, és nem tudják, hogy mit kell tenniük. Reméljük, hogy ezzel sikerül néhányatokat kihúznunk a bajból.



lévő üveges épületig. Miután Jach felrohant, aknásítsd el a bejáratot. A ház kétszintes, plusz a tető. Ne engedj fel senkit se, amíg meg nem érkezünk: egyszerűen tartsd tűz alatt a feljárót. Észleltünk egy tankot is, amelyet a padlásról könnyedén elintézhetsz, mielőtt még túl közel merészkedik hozzátok. Sietünk, ahogy csak bírunk, tartsatok ki! Még fél perc, és a szállítóeszköz megérkezik.

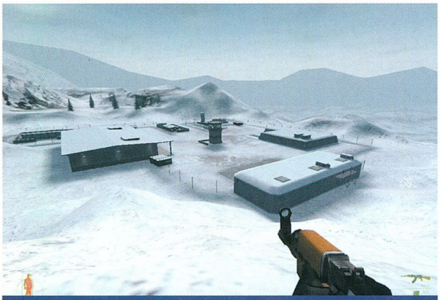
11. EAGLE'S NEST I

„Remélem, nem volt túl korai a hajnal öt órai indulás, de igen hosszú nap áll előttünk. Jach Priboi mindent elmondott, amire szükségünk volt. Jól sejtettük, a vevő – akinek a bombát már leszállították – egy renegát katona, aki ráadásul hölgy. A neve Ekk. Ebbe a volt KGB-s, gyalogosan teljességgel megközelíthetetlen sáncerődbe vitette a robbanófejet. Egyetlen bejáratához ez a felvonó vezet *(23. kép)*, amelyet természetesen neked is igénybe kell venned. A feladat végrehajtásához Harrison emberei elhelyeztek számodra egy Dragunov mesterlövészpuskát, amelyet itt megtalálhatsz *(24. kép)*. Valószínűleg sok hasznát fogod venni, de ne feledd: elsőként áram alá kell helyezned a felvonót...”

Feladat: eljutni Ekk erődítményéhez
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, H&K MP5 sd3, kézigránát
Javasolt végrehajtás: Leszállás után gondolkozz el azon, hogy miként is juthatnál hozzá legkényelmesebben fegyveredhez. Szerintünk a jobb oldali szerelőállvány felől lenne a leghasznosabb közelítened. Onnan szinte észrevétlenül feljuthatsz a tetőre, ahol a puskát elhelyeztük. Ezért lehetőleg kússz le a völgybe, utána pedig óvatosan fuss fel az épület sérült részéig. Vigyázz az őrjáratra, majd amennyire csak tudsz, csendesen juss fel a tetőre. Az épületbe ugyan nem látunk be, de roppant erős őrséget gyanítunk, ezért javasoljuk a gránátjaid bevetését. Ha megvan a Dragunov, a kábelen átcsúszhatsz a szemközti magasfeszültségű villanyoszlopra – persze csak miután leszedted az ottani őrszemet is. Innen a bázis tökéletesen beláthatóvá válik, ahol majd az áramellátót kell bekapcsolnod.

Mivel mindösszesen csupán tíz – illetve már csak kilenc – töltényed maradt a Dragunovhoz, ezért nagyon oda kell figyelned, hogy kire pazarlod el azokat. Ha megfigyeled a műholdképet, rájöhetsz, hogy számodra csak a komplexum bal oldali része érdekes, ezért koncentrálj arra a terültre. A bejáratnál lévő kamera legyen az első célpontod, és a tornyokban lévő őrség pedig a második. Ha a tár kiürült, akkor nincs más hátra: be kell menned. A kapu nyitva lesz, ezért miután bent vagy, indulj el a lőszerraktár felé. A földszinten kapcsold ki a kame-

JÁTÉKLEÍRÁS

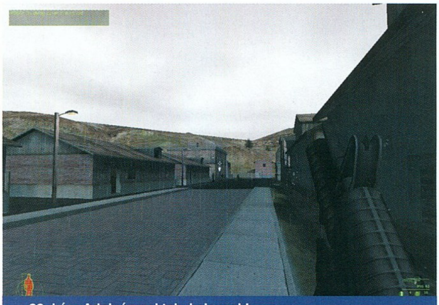


20. kép: Pedig azt mondták, nem fog havazni.

21. kép: Távol-keleti pu.

rákat, utána pedig sietősen nyisd ki annak főbejáratát. Ott fogsz kilyukadni, ahol az energia-elosztó áll, de még időben (tudod, 2 perced lesz) gondoskodj a még mozdulatlan kamerákról és a gyenge őrségről. Az épületnek a jobb oldalán van a bejárata, menj be, kapcsold fel az áramot, utána pedig ugyanazon az útvonalon siess ki a bázisról, mint amelyiken bejöttél. Most már mehetsz is a felvonóhoz.

Érdemes lehet a hegytetőn végigkocognod egészen a célterületig, és persze távcsöved segítségével felderíteni azt. Mindössze egyetlen lehetséges módon juthatsz be, mégpedig a főbejáraton. Maradj alacsonyan, közelítsd meg a kapu melletti őrbódét, és célzott lövéssekkel próbáld meg elintézni a benti tagot. Nyisd ki a kaput - de nehogy a riasztókapcsolóval! Tartsd a szemed a környező ablakokon, ugyanis a műholdkép szerint nagyon közel leszel a barakkokhoz. Ha már bent vagy, balról bejuthatsz az irodaházba, ahol ismételten semlegesítened kell a biztonsági rendszert. Ennyi kaland után már könnyedén eljuthatsz a felvonókocsiig, amelyet a terem jobbra eső részén található kapcsolóval indíthatsz be.



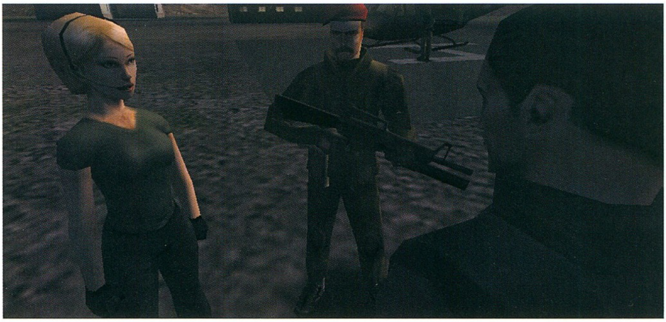
22. kép: Adok én nektek, kalauzok!

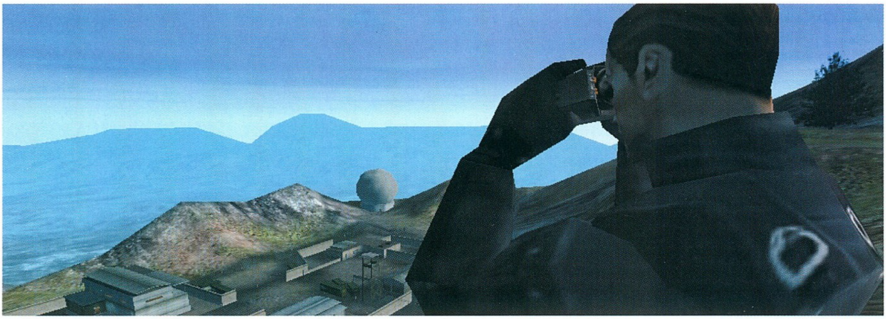
12. EAGLE'S NEST II

„Ez erőd már az 1300-as évek óta itt áll, Ekk pedig az elmúlt évben vette használatba. Eredetileg KGB tulajdonban volt, de 1990-ben, a peresztrojka után a hadsereg birtokába került. Ők viszont csak hagyták volna lepusztulni. Ekk lefizette a helyi parancsnokot, hogy szemet hunyjon az itt zajló események felett. A műholdfelvételek alapján megbizonyosodtunk arról, hogy új épületeket helyeztek el a vár területén. Ezeknek a felderítése lesz az elsődleges feladatod. Nos, akkor röviden ismertetem a továbbiakat: találd meg a bombát, és vezesd elénk Ekket. Ha ez utóbbi megbízatást valamilyen oknál fogva nem tudod végrehajtani, engedélyezzük a kiiktatását. Körülbelül 30 gyalogosra és egy harci helikopterre kell számítanod. David, már közel járunk. Légy nagyon óvatos, és sok szerencsét!"

Feladat: Visszaszerezni az ellopott bombát és elővezetni Ekket.
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, H&K MP5 sd3, Dragunov
Javasolt végrehajtás: Először is leszögezném, hogy e küldetésed nem lesz sétagalopp. Nagyon óvatosnak kell lenned. Mindig megfontoltan haladj előre, és ha teheted, akkor használd ki a műholdkapcsolatot. Ami pedig a legfontosabb: soha ne rohanj fejjel a falnak, less be minden sarkon! Lépj ki a felvonóból, és indulj meg felfelé. Bizonyára akad valamiféle nemkívánatos társaságod, de egy biztos: eltévedni nem fogsz. Ha kint vagy, kapaszkodj fel a legközelebbi bástyára, fent pedig lépkedj végig a bástyafalon, egészen a következőig, ahol le kell mászod – így juthatsz át olyan helyekre, ahová a földszintről képtelen lennél. Megfigyeltünk néhány őrt a falakon, de szerencsére ezért van a Dragunovod, ugyebár. Rohanj át a betonkerítésig, majd annak mentén végig a vár túlsó oldaláig. Itt ismét fel kell másznod a sarki bástya tetejére, és – ugyanúgy, mint az imént – a túloldalán pedig leereszkedned. Fontos! Mivel csak tíz töltény pihen Dragunovodban, pontosan célozz a fenti őrjáratokra, és lehetőleg ne keveredj közelharcba velük. Az is megoldás, ha észrevétlenül mögéjük lopakodsz, a döntést rád bízzuk.

Hamarosan elérkezel a barakkokhoz, amelyekre csupán két őr vigyáz. Mindenképp be kell menned az első épületbe, ugyanis elhelyeztünk számodra egy meglepetést – 10 db 7,62 mm-es lőszert kedvenc távcsöves puskádba. A bal oldalon található irodaházon vágtass keresztül – de ott ne hagyd a gyógyszert -, majd ismét jöhet a „fel a bástyára, túloldalon le a bástyáról" című hadművelet. Ezt ismételd meg még egyszer (közben természetesen intézd el a falakon járőrözőket). Innen már szinte egyenes út vezet a fegyverraktárig, amelynek hátsó bejáratát vedd igénybe, és elegánsan távozz a főbejáratán. A fegyvert feltehetően a föld alatt tárolják, ezért utána kell menned. A közelben keresd meg a lejáratot, és intézkedj Ekk és a bomba felől. Ez persze korántsem lesz ilyen egyszerű, mint ahogyan mi azt itt elkép-





zeltük, de reméljük, a kiképzésed nem volt hiábavaló...

13. NUCLEAR INFILTRATION

„Ekk kicsúszott a kezeink közül, ráadásul a robbanófejet is leszerelte a rakétáról. Láttam már hasonlót, valószínűleg táskába helyezve szállította tovább. A hatóereje kisebb, de attól még nukleáris. A jó hír viszont az, hogy már meg is találtuk őt! Ez a hely erőműként üzemelt a hidegháború alatt. Most épp kutatási terület, ahol rakétaelhárítással foglalkoznak – ez lesz a kapcsolat Ekk-kel! Már megbizonyosodtunk afelől, hogy alaposan elrejtőzött valahol az erőmű területétén, rengeteg zsoldosa és fegyverese őrzi a környéket. Nos, a Te feladatod pedig az, hogy bejuss a komplexumba, és biztosítsd a kommunikációs épület környékét *(25. kép)*. Az előző megbízatásaidhoz képest ez gyerekjáték lesz. Miután végeztél, be kell lépnünk a helyi számítógépes hálózatba. Harrisonnal már úton vagyunk feléd, hamarosan személyesen találkozhatunk. Addig is, minden jót!"

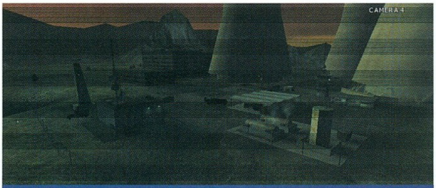
Feladat: Biztosítani az erőmű területét
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, M-16A2, Dragunov
Javasolt végrehajtás: Röviden ismertetem a végrehajtáshoz szükséges információkat. Mivel e küldetés sikere leginkább a tapasztalatodon múlik, ezért sajnos nem tudunk túl sok érdekességgel szolgálni számodra. Elsőként – ha biztonságosan átjutottál a főkapun - azt ajánljuk, hogy jobbról kerüld meg a raktárhelyiséget. Nem fontos konfrontációba keveredned az őrséggel, de a lőszertárolóba mindenképp kukkants be. A barakkok érdemtelenek számodra, ezért siess tovább, végig a fedett folyosón. A jobbra eső épület földszintjére elhelyeztünk egy kevéske orvosságot, azt is vedd magadhoz, majd még idő előtt szedd le a távoli toronyban pihenő mesterlövészt. Nem messze innen találni fogsz egy bunkert, amelyik feltehetően a föld alá vezet. Vedd arra az utadat, majd verekedd át magad az ellenálláson. Ha fent vagy, használd a műholdvevődet, és likvidálj mindenkit, aki közted és a rádióállomás között van. Minél halkabban sikerül ezt véghezvinned, annál könnyebb dolgod lesz – nem szükséges az erősítéssel is bajlódnod. Innen már közel a cél, és remélhetőleg rengeteg töltény maradt még Dragunovodban. Biztosítsd a terület, ne maradjanak potenciális veszélyforrások a környéken. Nemsokára megérkezünk.

14. FINDING THE BOMB

„Itt vagyok, Jones! Örülök, hogy végre találkozhatunk. Látom, sikerült Ekk csapatának nagy részét kiiktatnod, de sehol se találtuk őt. Kell lennie valahol egy földalatti bejáratnak, ahová a bombával együtt elrejtőzött. Most már hozzáférek a számítógépekhez, megnézem, mit tehetünk. Jones, addig az lesz a legjobb, ha megkeresed, hogyan juthatnánk le."

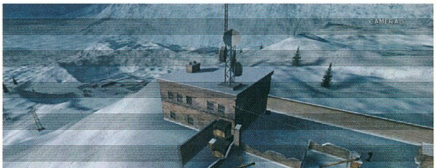
Feladat: Megtalálni Ekket, és hatástalanítani a bombát
Alapfelszerelés: Kés, Glock 17, H&K MP5 sd3, Dragunov, gyógyszer (100)
Javasolt végrehajtás: A végső megbízatás. A legnehezebb mind közül. Sejtheted, David, hogy kemény dió lesz, de szerintünk ezt is „feltöröd", hasonlóképpen, mint a többit. Kezdjük azzal, hogy kevéske extra fegyverhez juttatunk. Irány a fegyvertár! Pakold fel magad, majd rohanj az emeleti lifthez, azzal pedig a felső szinten található irodába. Programozd át a számítógépet, és hívd le a teherliftet. Vigyázz, információink szerint harci jármű megjelenése várható, amint a csarnokba visszaérsz, ezért tedd készenlétbe a rakétaindítód. Ha sikerült átvészelned a tankot, jobb oldalon távozz a teremből. A folyosó kereszteződésnél ismét jobbra, majd a kamerákat (kettő van belőlük) intézd el, mielőtt bekapcsolják a védelmi rendszert – az automata gépágyúkat. Kapd fel a Jackhammert, majd továbbsietve keress konzolt, amelyen lekapcsolhatod egy időre a kamerákat. Nemsokára tágas terembe érkezel, ahol hatalmas generátor zümmög, és telis-teli van automata ágyúkkal. Most jól figyelj, mert nagyon gyorsnak kell lenned: át kell programoznod a gépágyúkat, hogy a katonákra célozzanak. Ezt a terem középső szintjén teheted meg, az ott található terminál segítségével. Ha megvagy, akkor sietve távozz a túloldalon lévő földszinti ajtón, amíg el nem jutsz a hűtőrendszerekig. Ekk eközben őrült módon kikapcsoltatta azt, ezért neked kell újra beindítanod - méghozzá olyan sebesen, ahogy csak tudod. Innen már nincs messze sem ő, sem pedig az atombomba. Végezz Ekk-kel (A Jackhammer szerintünk a legideálisabb erre), és fedezd a hátam, amíg hatástalanítom a fegyvert. Sok szerencsét, David!

Chris



25. kép: Nocsak! Mekkora kémények!

23. kép: Ha ez se a sípályára visz fel, akkor hazamegyek!



24. kép: Romos, de felettébb őrzött terület. Hm.

JÁTÉKLEÍRÁS

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

BALDUR'S GATE 2

Hello

Kérdés: Hol van Kangaxx törzse (BGII) Szívesen venném, ha megírnád, hogy hol vannak a többi strongholdok.

Kösz DOSHEad

Kangaxx törzsét a Bridge District alsó részében találod meg. A bejárati ajtót halálos csapda védi, könnyű lesz megtalálnod.

Fighter Stronghold: A De'Arnise Keep felszabadítása után kapod meg.

Bard Stronghold: A Five Flagons Playhouse-ban, a Planar Prison küldetés után.

Cleric Stronghold: Minden papnak a megfelelő templomban (Talos, Helm, Lathander)

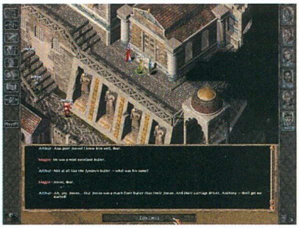
Druid Stronghold: A Druid Grove Forestben indul a móka Faldorn leverése után.

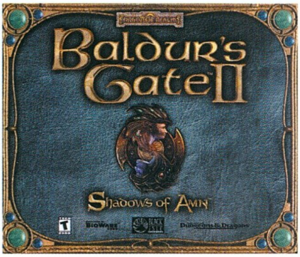
Paladin Stronghold: A Firekraag küldetés teljesítése után az Order of the Radiant Heartban.

Ranger Stronghold: Három nappal azután, hogy Imnesvale védelmezőivé váltunk.

Thief Stronghold: A Mae'Var Guild árulójának a leleplezése után mi leszünk a Guild vezetői.

Wizard Stronghold: A Planar Sphere küldetés befejezése után.





Hello!

Ha épp nincs jobb dolgod, akkor légyszi, válaszolj néhány kérdésemre!

1. Umar Hillses főkaland érdekelne. Az ogrét összehoztam a városiakkal, szóval nem ők voltak. De hol van az a „nagy árnyék", amit a kislány látott? A vándor lakásában már turkáltam.

A vándor kunyhójának padlóján találsz egy feljegyzést, melyből kiderül, hogy az „árnyék" a Temple Ruinsban ütötte fel a főhadiszállását (ekkor jelenik meg a térképeden).

2. A bőrös tolvajt a Bridge Districtben nem bírom elkapni. Meglógott, míg feltartott egy mágus a bérgyilkosaival. Hol találom?

Egyelőre ennyi, de ígérem, még írok. :)

A „bőrös tolvaj" Reijek. A városból ugyan meglóg, de később még találkozhatunk vele Trademeetben a keleti piactéren (Skin Dancers quest).

Jéger Viktor

Hello Mocsy!

Elsősorban köszönöm, hogy válaszoltál a múltkori kérdéseimre.

Másodszor pedig két tippet adnék a BG II-vel kapcsolatban (tegyétek be valahova, ha akarjátok).

1. Kangaxx kivégzésével kapcsolatban már sokan sírtak az újságban (köztük én is). Az egyik módszer az, amit te leírtál. Ez is frankó, de az enyém is az esetek 95%-ában bejön. A lényege az, hogy Kangaxxot a lépcsőfeljáró közelében kell legyalázni. Amikor át kezd változni demi-liché, akkor a csapattal pucoljunk az ajtóhoz (hogy a dög ne lássa a csapatot). Csináljunk egy gyorsmentést (az 5% miatt). Az egész buli előtt még vegyük be a csapatba Korgant (ez nem szükséges, ha a karakterünk berserker fighter). Rakjunk rá valami profi fegyvert (én a Crom Fayert ajánlom) és a Boots of Speedet. Váltsunk át vele berserk módba, és egyedül küldjük a demi-lich ellen. 60 másodperc alatt (ennyi a berserk időtartalma) általában ilyen cuccokkal agyonveri.

(Jó módszer még a Wand of Wonder használata, ez gyakran kővé változtatja Kangaxxot, s így gyorsan kiszenved.)

2. A másik tipp a sárkányok elleni harcmodorra vonatkozik. Ez módszer IGAZI SZEREPJÁTÉKOSHOZ MÉLTATLAN (de félelmetesen hatásos). NE beszéljünk a sárkányokkal, NE menjünk úgy a közelükbe, hogy lássuk őket, csak sacc/kb a közelükben legyünk. Ekkor két varázslóval (vagy wandokkal) lőjünk a közelükbe területre ható varázslatokat (Cloudkill, Death fog, Icendiary cloud). 8-12 ilyen egymásra (nem egymás után való) lövése bármelyik sárkányt megöli (a mágia-ellenállásuk miatt elég sok hatástalan lesz, de a végeredmény a már leírt).

Egy utolsó kérdésem lenne még: mikorra (vagy egyáltalán) tervezitek(-e) a CD mellékleten egy teljes (MINDEN) küldetést felölelő BG II végigjátszás megjelentetését?

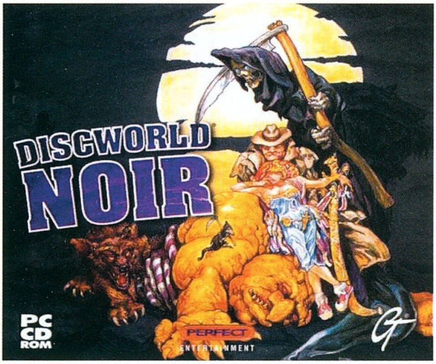
Az újságban megjelenő leírást a mostani CD-n megtalálod. Teljes, minden küldetésre kiterjedő leírást nem tervezünk, ez kb. 400 oldalas könyvet töltene meg.

Fülöp István

BETRAYAL IN ANTARA

Dear Lily,

Borzasztó gondban vagyok, játszom a Betrayal In Antarával, de az a PC GURU, amelyben írtatok róla, elkeveredett valahova, és



nem tudok továbblépni a shepherd barlangból, nem tudom, ki volt a legnagyobb Grrlf harcos, pedig ott benne volt. Légy szíves, segíts.

Előre is köszi.

Orosz Nándor

A harcos neve (ami egyben a kód is) MALKERE.

DISCWORLD NOIR

Kérlek, segíts! Elakadtam a Discworld Noirban, amikor a végigjátszás szerint Lewtonnak Samael borospincéjéből egy hordóban be kéne jutnom az uralkodó palotájába. Az a baj, hogy akármit mondok Samaelnek, nem hajlandó elmondani, hogy mikor indul a következő szállítmány, és Lewton sem hajlandó beszélni neki a halott tisztviselőről. Mitévő legyek?

Kis Szabolcs

Samaelnek a Milka's Cargóról kell beszélni, akkor adja oda a kulcsot, s beszél a hordókról. Menj el Carlottához, s beszélj vele a Milka's Cargóról. Ezután ugorj be a kikötőbe, s add át a shipping ordert a révkalauznak.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Kedves Guru!

Nem tudom, hogy lehet-e ilyen kérdésekkel zaklatni benneteket, de keresek a legújabb Guruban megjelent játékhoz (Requiem: Avenging Angel) végigjátszást. A weben legtöbbször egy rövid leírást lehet találni (Andy Nageltől), de az korántsem komplett.

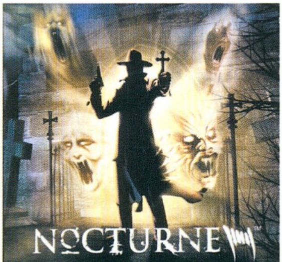
Egyébként a konkrét kérdésem: Judith kiszabadításához három gomb kombinációját kell eltalálni. Én bizony végigpróbáltam mind a 27-et, de nem történt semmi.

Minden segítségért nagyon hálás lennék.

Gergő

A kapcsolók sorrendjét az egyik közeli szobában tudod meg (ott van a falon). Nekem a következő volt (piros, fehér, zöld). Ez után meg kell nyomni a bal kezed felé található piros kapcsolót (átvált zöldre). Ezzel a módszerrel már le tudod szedni Judith-ot a keresztről).

Szeva Mocsy, már megint én vagyok, segítséget kérnék a Requiemmel kapcsolatban, elakadtam, nem tudom pontosan, hányadik pályán, éppen elindulok Elijah-tól, megyek, és találkozok azzal a kukkeres ürgével. Aztán megint megyek, és elérek néhány zsernyákhoz, jó, kinyírom őket, aztán megnyomok egy gombot, kinyílik egy ajtó, végzek mindenkivel, aztán megpillantok egy folyosót, megyek tovább rajta, és még vannak ilyen teraszok, lejutok a végére, bemegyek egy szobába, aztán lemegyek a lépcsőn, megint egy folyosó, és végül egy sötét verembe jutok. Na, és itt megakadok, pontosan hogyan tovább, könyörgök, segíts!



Előre is kösz: Sharkys!

Még a sötét verem előtt fel kell ugranod egy beugróba. A sima ugrást felejtsd el, használd a gyorsítást (Haste), azzal sikerülni fog.

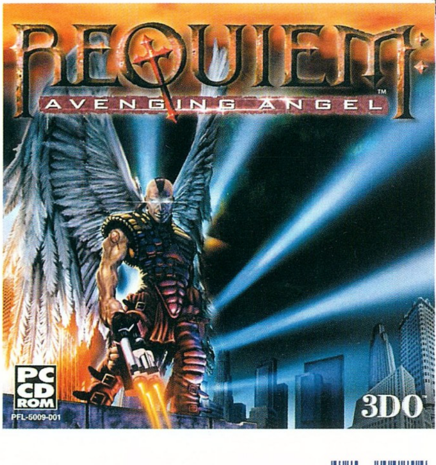
NOCTURNE

Hi Mocsy!

Megint egy újabb visitor, aki elakadt a Nocturne-ben. A GURUból tudom, te írtad ott a játékleírást, így talán segíthetsz. Mostanra sikerült végigmennem az első 3 sztorin, de a negyedikkel meggyűlt a bajom: bejutok egy olyan szobába, ahol köröskörül ajtók vannak, 2 kivételével ezek be vannak falazva. Az egyiken bejövünk, a másikon mehetünk ki, itt egy rövid bejátszás következik, majd egy fal megindul felénk. Különböző karok segítségével lépcsőzetesen föl lehetne jutni (?), mindig meghalok itt. Nem tudsz véletlenül valami tanácsot adni, nagyon megkönnyítenéd egy kalandjátékos helyzetét.

Előre is köszi: Tádé.

Ez a rész nagyon nehéz, főként azért, mert gyorsnak kell lenned, s szinte egyszer sem hibázhatsz. A karokat kell megfelelő sorrendben meghúzni. Elsőként a jobb oldali alsó kar jön, ekkor a falból előbújik egy lépcső. Erre fel kell ugranod, átfutni a másik oldalra, s meghúzni az ott található kapcsolót. Ezt a mókát összesen hétszer kell megismételned (hét kapcsoló található a falon). Amennyiben eléggé ügyes és gyors voltál, a fal még azelőtt megáll, mielőtt összenyomna.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III & AMD

Egyik nagyon kedves olvasónk, Karnok Dávid küldte el nekünk ezt a javítást Heroes 3 kedvelőknek. Kiderült, hogy a játék telepítője egyáltalán nem indul AMD processzorral rendelkezők gépén, mert az ellenőrzéskor a gép kiakad. Nos, erre a gondra mostani CD mellékletünk „Heroes3_AMD_javitas" könyvárának tartalma jelenthet megoldást.

Így használjátok (Csak AMD processzorral rendelkező gépeken):

- Indítsátok el a Heroes 3 telepítőt!
- Első kérdésként megkérdezi, hogy telepítse-e a DirectX 6.1-et, erre válaszoljatok nemmel.
- Másodira behozza a telepítés megkezdéséhez a telepítő varázslóját.

Itt ne lépjünk tovább azonnal!!!!!!!!!

- Futtassuk le a CD-n lévő programot („Heroes3_AMD_javitas" könyvtár), és kattintsunk a Javítás gombra!
- A program ekkor kiírja, hogy sikerült-e a javítás.
- Most már folytathatjuk a telepítőt!

Figyelem! Ez a program csak a Heroes 3: The Restoration of Erathia változatával lett tesztelve!

Jó szórakozást!

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

CHICKEN RUN

A szintlépéshez játék közben írd be: „werreuiy".

TIMELINE

Isten mód: Még az adott szint elején hívd le a konzolt, s írd be: „god".

CLIVE BARKER'S UNDYING

A kódokat játék közben, a Tab lenyomása után előbukkanó chatablakba írhatod be:

addall minden fegyver és varázslat használható
set aeons.patrick health 999 999 egészségpont
assall Donkey
infiniteMana 0/1 végtelen manna ki/be
becomeLight 0/1 fény ki/be
showfps fps megjelenítése
flight repülő mód
set aeons.patrick mana 999 999 mana
AmpAttSpell erősebb varázslat
behindview 1 „Third Person" nézet
start * ugrás a * helyére írt térképre

A térképek nevei:
Aeons, Catacombs_Cisterns, Catacombs_Cliffs, Catacombs_Entrance, Catacombs_Exit, Catacombs_Exit_After, Catacombs_LairOfLizbeth, Catacombs_LairOfLizbethPostCU, Catacombs_LowerLevel, Catacombs_SaintsHall, Catacombs_Tunnels, Catacombs_WellRoom, Catacombs_WindChamber, CU_01, CU_02, CU_03, CU_04, CU_05, CU_06, CU_07, CU_08, CU_09, CU_10, CU_11, CU_12, CU_13, Entry, EternalAutumn_FinalFight_Arch, EternalAutumn_FinalFight_Arena, EternalAutumn_FinalFight_Arena Battle, EternalAutumn_FinalFight_Ruins, EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior, EternalAutumn_Ravines_Bridge, EternalAutumn_Ravines_Chase, EternalAutumn_Ravines_Chieftain, EternalAutumn_Ravines_Forest, EternalAutumn_Transition, EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower, EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper, EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet, Grounds_Cottage, Grounds_dock_night, Grounds_Lighthouse, Grounds_Mausoleum_Approach, Grounds_Mausoleum_Entrance, Grounds_Mausoleum_Tunnels, Grounds_OldCemetery, Manor_CentralLower, Manor_CentralLower_After, Manor_CentralLower_night, Manor_CentralLower_storm, Manor_CentralUpper, Manor_CentralUpper_After, Manor_CentralUpper_PostOneiros, Manor_CentralUpper_storm, Manor_Chapel, Manor_Chapel_night, Manor_Crypt, Manor_EastWingLower, Manor_EastWingLower_After, Manor_EastWingLower_night, Manor_EastWingUpper, Manor_EastWingUpper_After, Manor_EastWingUpper_night, Manor_EntranceHall, Manor_EntranceHall_FromKitch, Manor_EntranceHall_Intro, Manor_EntranceHall_Night, Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove, Manor_EntranceHall_Storm, Manor_EntranceHall_ToKitch, Manor_FrontGate, Manor_FrontGate_night, Manor_FrontGate_Night_Return, Manor_Gardens, Manor_Gardens_night, Manor_Gardens_storm, Manor_GreatHall_night, Manor_GreatHall_Storm, Manor_InnerCourtyard, Manor_InnerCourtyard_Storm, Manor_NorthWingLower, Manor_NorthWingLower_After, Manor_NorthWingLower_night, Manor_NorthWingLower_storm, Manor_NorthWingUpper, Manor_NorthWingUpper_night, Manor_NorthWingUpper_PostOneiros, Manor_NorthWingUpper_storm, Manor_PatricksRoom, Manor_TowerRun_night, Manor_TowerRun_storm, Manor_WestWing, Manor_WestWing_Hall1, Manor_WestWing_Night, Manor_WidowsWatch_storm, Monastery_Past_Church, Monastery_Past_Exterior, Monastery_Past_Interior, Monastery_Past_LivingQuarters, Monastery_Present_Church, Monastery_Present_Cove, Monastery_Present_Entrance, Monastery_Present_InnerSanctum, Monastery_Present_Tunnels, Oneiros_Amphitheater, Oneiros_City1, Oneiros_City2, Oneiros_HowlingWell, Oneiros_Intro, Oneiros_Oracle, Oneiros_RetreatBath, Oneiros_RetreatExterior, Oneiros_RetreatSecondFloor, Oneiros_RetreatStudio, Oneiros_ZigguratInterior, Oneiros_ZigguratLower, Oneiros_ZigguratUpper, PiratesCove_Barracks, PiratesCove_Exterior, PiratesCove_Pier, PiratesCove_Pool, PiratesCove_TreasureRoom, Playground, SmokeTest, StandingStones_FirstVisit, StandingStones_KingFight, Start.

MOON PROJECT

A cheat mód aktiválásához játék közben írd be: „Cheater 1", majd jöhetnek a kódok:

MyBrainIsFaster 1 gyors fejlesztés
Limit_Up # az egységlimit növelése a # értékre
MoneyForNothing # a pénz növelése a # értékre
ByeBye a scenario elvesztése
Shower „Lighting Rain"

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Mielőtt belefognál a berhelésbe, készíts biztonsági másolatot a fájlról!
A karakter tulajdonságait a „Stats" könyvtárban lévő „chardata.py" nevű fájlban találod, melyet szövegszerkesztő segítségével változtathatsz meg.
A csalások aktiválásához ugyancsak szövegszerkesztő segítségével nyisd meg a „scripts"

könyvtárban található „menu.py" fájlt, majd írd a végére az alábbi sorokat:

import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheats Cheats()
cheats.ActivateLevelCheats()

Ezután játék közben a következő billentyűk élnek:

1 kicsi kard
2 nagy kard
3 nagy pajzs
4 kicsi pajzs
G fénykard készítése
K a fénykard használata
F5 kamera balra
F6 kamera jobbra
F8 szintlépés
F9 szintugrás
F10 isten mód ki/be
H „Sleepy Hollow" típusú vér
P MOV cseréje
M mutáns vér
X Mátrix stílusú vér

ZPC

A kódokat játék közben, a Ctrl lenyomása után írhatod be:

TETSUO isten mód
ACK gyógyítás
PSION minden fegyver elérhető

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Játék közben nyomd le a Tab (vagy Ctrl + Tab) billentyűt a konzol megjelenítéséhez, s írd be a kívánt kódot:

GETYOURCHEATON: ExploreArea(); teljes térkép
GETYOURCHEATON:Hans(); teleport az egérkurzorhoz
GETYOURCHEATON: SetCurrentXP([x]); x számú tapasztalati pont a kiválasztott karakternek
GETYOURCHEATON: AddGold([x]); x mennyiségű arany a csapatnak
GETYOURCHEATON:Midas(); 500 arany a csapatnak
GETYOURCHEATON:FirstAid(); 5 gyógyital, 5 ellenméreg, 1 Scroll Of Stone To Flesh

Cheat mód:

Valamilyen szövegszerkesztő segítségével az „icewind.ini" fájlban keresd meg a [Game Options] részt, majd írd hozzá: Cheats=1

Ezután játék közben a konzolba pötyögd be: **„GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();".** Ez az alábbi billentyűzetparancsokat kapcsolja be:

Ctrl + J a kijelölt karaktert az egérkurzorhoz viszi
Ctrl + R meggyógyítja, vagy feltámasztja a kijelölt karaktert
Ctrl + Y a kijelölt szörny, illetve NPC megölése
Ctrl + 4 a csapdák felfedése

Növelheted az okozott sérülést, ha az „icewind.ini" fájlban, a „Suppress Extra Difficulty Damage=0" sorban a nullát 1-re cseréled.

SERIOUS SAM DEMÓ

A főmenüben nyomd le a ~ gombot, ezután írhatod a kódot:

ListSymbols() lista a módosítható elemekről
gam_afDamageStrength[level]=(damage value) a sérülés beállítása [level] 0-3-ig
gam_afAmmoQuantity[level]=(ammo quantity) a lőszermennyiség beállítása [level] 0-3-ig
gam_afEnemyMovementSpeed[level] = (speed) az ellenfél mozgássebességének beállítása [level] 0-3-ig
gam_afEnemyAttackSpeed[level] = (speed) az ellenfél támadási sebességének beállítása [level] 0-3-ig

DUCATI WORLD

A kódokat játékosnévként írhatod be az „Options" menüben:

ITSALLOVER teljes „Quick Race"
BADDRIVER „Dunny" mód, a licencek ellenőrzése
TODDMCARTOR „Cheers Todd 900 Superlite"
TEAM csapatképek
GREEDYGIT sok pénz
THEDOGSNADS „Fogarty Bike"

EUROPA UNIVERSALIS

Játék közben nyomd le az F12-t, s jöhet a kód:

difrules on/off isten mód ki/be
richelieu on/off minden katonai egység irányítása ki/be
cortez on/off bennszülöttek ki/be
alba on/off lázadók ki/be
tilly on/off hadüzenet ki/be
pappenheim a „háborús köd" kikapcsolása
montezuma 50000 dukát
pocahontas 10 gyarmatosító
dagama 10 kereskedő
vatican 10 diplomata
province swift 10000 ember a fővárosnak
columbus minden tartomány felderítése
gustavus magasabb szintű földi technológia
drake magasabb szintű tengerészeti technológia
cromwell magasabb szintű infrastruktúra
polo magasabb szintű kereskedelem
oranje +3-as szintű stabilitás
tordesillas „Treaty of Tordesillas" mód
luther „Reformation" mód
calvin „John Calvin" mód
trent „Council of Trent" mód
peterthegreat korlátozott csapatszám
russianhordes több ágyú
shogun zárt Japán
event # # esemény

Az események:

Creates revolt in random province – 1, Creates revolt in random colony – 2, Religious revolt – 3, Religion – 7, Heretics – 8, Death – 9, Excellent – 10, Insanity – 11, Scandal – 12, Gift – 13, Gold lost – 14, Obscurantism – 15, Except year – 16, Colonist – 17, Demand – 18, Bank – 20, Stock exchange – 21, Company of trade – 22, Port closure – 23, Diplomacy – 24, Pressure – 25, Col Dyn – 26, Inventions – 27, Merchants – 28, Stolen sea charts – 29, Plague – 30, Naval disaster – 31, Desertion – 32, Land tech – 33, Naval tech – 34, Enthu army – 35, Enthu navy – 36, Annex – 37, Agriculture – 38, Fire – 39, Good Gov – 40, Poor Gov – 41, Unhappy Clergy – 42, Unhappy Artists – 43, Unhappy Peasants – 44, Unhappy Merchant – 45, Mineral – 46, Crisis – 47, Corruption – 48, Deflation – 49, Dip insult – 50, Favored trade nation – 51, Industrial development – 52m New center of trade – 53, Trade restrictions – 54, Fortification – 55, Explorer – 56, Conquistador - 57

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Játék közben nyomd le az Entert, majd jöhet a kód:

-EMBIGGENME isten mód
-CRAZYGUY teljes manna és minden varázslat elérhető
-WHOAH repülő mód
-UBERLOAD véletlen szintugrás
-SHOWFPS fps kijelzése
-CALCFPS fps kiszámítása
-DEBUG debug infó
-BOUNDINGBOX az objektumok körberajzolása
-3DNOW! AMD 3DNow!-támogatás ki/be
CSWIRE a táj ki- és bekapcsolása

AGE OF SAIL 2

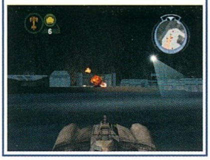
Bármely küldetést megnyerheted, ha játék közben beírod: „QSWW".

Tony

BATTLE FOR NABOO

Az Options/Passcodes menüben írd be a következő 8 betűs kódokat.

JHGNRGAS az összes pálya
FMRYLDAD Dark Side pálya
EOWXZGAS Team fotó
DIWMZIAR Credits



HARDWARE HÍREK

GEFORCE 3

Nagyjából ezer munkaévbe került (vagyis pl. 300 ember 3 évi munkája), ki tudja mennyi pénzbe; fél évet késett, egyszerre váltotta be sokak reményeit és félelmeit – február 27-én az Nvidia végre hivatalosan is bejelentette az NV20 projekt eredményét, a GeForce 3 nfiniteFX chipet.

Vegyük előre a rossz hírt: a GF3 500 dolláros ára, noha a sokak által jósolt 6-800 pénztől elmarad, azért még így is igen magas; jóval felette van az új grafikuskártyáktól még elviselhető szintnek. Az összeg valamennyire indokoltnak tekinthető: 64 MB igen gyors DDR memória, és egy valóban lenyűgöző méretű, 57 millió tranzisztorból álló chip legyártása csakugyan nem olcsó mulatság. De ennyire sokba sem kerül azért; a piacot jelenleg egyértelműen uraló gyártónak jól látható célja, hogy alaposan megkérje a csúcstechnológia árát az első vásárlóktól. Kérdés, hogy ez a trend megmarad-e a jövőben is, vagy akad majd megfelelő konkurenciája az Nvidiának, aki képes lenyomni az árakat.

Ennyit a bejelentés negatívumairól, most pedig lássuk, mi mindent is kaphatunk majd kb. fél éven belül, remélhetőleg a jelenlegi ár feléért ;). Az „nfiniteFX", azaz a „végtelen effektusok" (a marketingeseket is átvették a 3dfx-től?) szlogen elsősorban a DX8 hardveres támogatására vonatkozik. Ez HOS-t (görbe alapú felületek), valamint szabadon programozható vertex és pixel shadereket jelent, ami finoman szólva is forradalmi áttörésnek számít a 3d grafikában. Az eddigi 3D gyorsítók ugyanis csak egyféle végrehajtási módszerre voltak képesek, a programozóknak csak minimális beleszólásuk volt a kész kép generálásának lényeges folyamataiba (a raszterizálásba). A hardveres T&L első megvalósításai (GeForce, Radeon) ezt a kötöttséget kiterjesztették a tárgyakat alkotó poligonok kezelésére is (bár e funkció támogatásának hiánya inkább a T&L-es hardver elterjedésének lassúságára vezethető vissza). A DX8 azonban már olyan hardvert követel meg, amelyen a végrehajtás programozható (lásd az előző PC Guruban megjelent cikket), a GF3 pedig az első ilyen grafikus kártya lesz. Nem kevesebbet várhatunk tehát tőle, mit a Voodoo Graphics megjelenése utánival összevethető változásokat a 3D-s játékok grafikájában. A vertex shaderek az eddiginél nagyságrendekkel több és változatosabban animálható poligon feldolgozását teszik lehetővé, a pixel shaderekkel pedig végre összetettebb jellemzők rendelhetők az egyes felületekhez, és a megvilágítás is élethűbb lehet.

Itt azonban még nincs vége a GF3-ban debütáló technológiai újdonságoknak. Az első új rövidítés a Lightspeed Memory Architecture (LMA), ami a fénynél ugyan sokkal szerényebb sebességű, de a jelenleginél gyorsabb memória-alrendszert takar. Az eddigi egy memóriakontrollert négy, crossbar-felépítésű kisebb vezérlőre cserélték a DDR memória hatékonyabb kihasználása érdekében, és az Ati HyperZ-hez hasonló eljárásokat is alkalmaznak az adatforgalom csökkentéséhez. Az Nvidia nagyon komoly javulást ért el az antialiasing használhatóságában is; az új HRAA eljárás a 4x FSAA-val összevethető képminőséget produkál feleakkora teljesítménycsökkenéssel.

Természetesen az OEM-szerződések és partnerek bejelentései sem maradhattak el; a GF-ra épülő első kártyákat a Hercules, a Leadtek, az Elsa, az Asus és a Gigabyte szállítja majd, és rögtön lesz Mac verzió is. A technológiai újításokra pedig visszatérünk majd egy kicsit alaposabban is a GF3 tesztünkben – erre azonban még legalább egy hónapot várnotok kell. Általános meglepetésünkre ugyanis a kártyák megjelenése késik; egyesek szerint gondok vannak a driverekkel, mások szerint az Nvidia az első DX8-at igénylő programokra vár, melyek nélkül a GF3 igazi előnyei nem mutatkoznak meg. Az mindenesetre biztos, hogy a cég egyelőre ráér, bár nem kizárt, hogy előnyük csak a CeBitig tart…

IMGTECH KYRO II

A PowerVR név ismerősen csenghet a veterán PC-sek számára: annak idején ez a cég gyártotta a 3dfx Voodoo egyetlen igazán komoly konkurensét. Az elmúlt években meglehetősen sok hányattatáson mentek keresztül; az ő chipjük muzsikál ugyan a Dreamcastban, de a konzol gyártását a Sega leállította, ráadásul emiatt az üzlet miatt komoly hátrányba kerültek a PC-s videokártyák piacán. A céget közben felvásárolta az Imagination Technologies, és a tavalyi év második felében ki is hoztak egy új kártyát, Kyro néven. Ennek az utódját jelentették aztán be február elején, és úgy tűnik, most végre a megfelelő időben készültek el.

A Kyro II még mindig a PowerVR által kifejlesztett tile-based renderingre épül, azaz csak azokat a pixeleket számítja ki, amelyek látszani is fognak a kész képen. Ez hatalmasat dob a chip hatékonyságán, és így jelentős költségeket lehet megtakarítani a hardver gyártásakor – bár a tervezés ennek megfelelően nehezebb feladat.
Az első hírek mindenesetre nagyon biztatók: a Kyro II chipes Hercules 3D Prophet 4500, 64 MB SDRAM-mal mindössze 150 dollárba kerül, teljesítménye azonban - a körülményektől függően – néha még a GeForce 2 Ultráét is túlszárnyalja (!). Hiányzik azonban nemcsak a DX8 támogatás, hanem a T&L egység is, így a Kyro II könnyen a fejlődés kerékkötőjévé válhat – az ár/teljesítmény mutatók alapján ugyanis a GF2 MX komoly konkurense lesz.

SONY: D-CJ01 CD WALKMAN

Manapság nem számít ritka eseménynek, ha valamelyik vállalat a nagyobb profit reményében megváltoztatja egyes termékekről, esetleg elvekről alkotott véleményét. Valami hasonló történt nemrégiben a japán illetőségű Sony cégnél is, melynek elektronikai cikkekért felelős részlege most a Sony Music által megkezdett, a szerzői jogokat csizmás lábbal tipró mp3 elleni kampányával „némileg" ellentmondóan megjelentette első, mp3 file-ok lejátszására is alkalmas CD Walkmanét. Az egység, mely a Sonytól a D-CJ01-es nevet kapta a keresztségben, első ránézésre leginkább egy hatvanas évekbeli Volkswagen dísztárcsára hasonlít - szerencsére csak külsőleg -, a belsejében alkalmazott megoldások azonban már a 22. századot idézik. A hagyományos Audio CD-k lejátszásán kívül képes a CD-R/W lemezeken tárolt audio anyagok, valamint WMA és mp3 file-ok olvasására – ez utóbbiakat 16-320 kbit/s-ig képes lejátszani. A legújabb Sony Discmanek „anti-skip" megoldásának megfelelően a D-CJ01 is tartalmazza a többszörösen díjnyertes „G-Protection-t", mellyel a lejátszás még huzamosabb ideig tartó rázkódást követően sem akad meg. Az

egység egyetlen negatívuma, hogy két darab alkáli, AA méretű elemmel legfeljebb 15 órán keresztül képes üzemelni, amihez a Sony Stamina áramellátási rendszereit alapul véve még erős jóindulattal is csak a csekély jelző illik. A lejátszó elsőnek természetesen Amerikában lesz kapható augusztustól, 180 dolláros áron.

SONY: CMD-MZ5

A legtöbb japán gyártóhoz hasonlóan a Sony is megkezdte a zenés-telefon hibridek gyártását. Első, ez irányba tett lépésük a CMD-MZ5, mely a tavaly nyár végén megjelentetett Z5 kibővített tudású mása. A Sony újonnan kialakított üzletpolitikájához híven a zenéket természetesen a saját maguk által fejlesztett Memory Sticken tárolja, melyből a 8 MB-ostól, az év második negyedéig megjelenő 128 MB-osig mindegyik kapacitású kezelésére alkalmas – meg kell jegyezni, hogy egy 128 MB-os memóriamodulon tárolt, egy albumnyi zene minősége előtt még az mp3-mal szemben szkeptikus emberek is fejet kell, hogy hajtsanak. Maga a Memory Stick a telefon tetején keresztül kerül behelyezésre – közvetlen az antenna mellett -, maga a tárolás módja pedig többféleképpen is történhet. Ha már rendelkezünk Network Walkmannel, akkor az így rendelkezésre álló software segítségével könnyen megoldható a zenék tárolása először a Walkmanen, majd a MS-et a két eszköz között kicserélve az MZ5-ön is. Másik megoldás sokkal érdekesebb, mivel a telefon is rendelkezik Open MG software-rel, mely az oldalán található optikai(!) bemenettel együttműködve bármely más optikai kimenettel rendelkező jelforrásról tud real-time felvételeket készíteni. Magát a felvételt - akárcsak a lejátszást - a telefonról, annak 96x72 pixeles kijelzőjének segítségével tudjuk irányítani. A készülék egyetlen hátránya, hogy mivel a fiatal generációnak készült, ezért a trendnek megfelelően sok „színes dolog" került rajta elhelyezésre – többek közt egy hatalmas Open MG felirat a Flipre -, s így nincs meg ugyanaz a tekintélyt sugárzó megjelenése, mint elődjének, a CMD-Z5nek.

GORE-TEX: S-KEY KESZTYŰ

Aki most, tél végén készül sítúrára, annak még jól jöhet a Gore-TEX legújabb találmánya: az „S-key" kesztyű. Valószínűleg mindenki átélte már, hogy a sípályákra való bejutáskor hosszasan kellett keresgélnie a nem mindig kéznél lévő bérletet. Ilyenkor indul a hegymászó dzseki létező összes zsebének végigkutatása, miközben majd lefagy az ember keze... Itt tesz jó szolgálatot az „S-key", mely a kesztyűben található chipen keresztül, egy kártyascanner elé tartva adja meg a belépést a sílifthez. A terméket jelenleg már több gyártó is felvette palettájára: Invicta, Reusch, Ziener, hogy csak az ismertebbeket említsük, valamint a legtöbb osztrák és francia pálya környékén található kezelésére alkalmas leolvasó rendszer.

ONKYO: TX-DS787

Az egyik legelismertebb, valamint legkeményebb hangzásbéli szabvány, a George Lucas által szabadalmaztatott THX – Tomlinson Holman eXperiment. Ennek fejlesztése az első Star Wars epizód után kezdődött, mikor is Lucas nem volt megelégedve a film hangjaival, s így hangmérnökével közösen kezdték fejleszteni a Return of the Jediben debütáló hangrendszert. Kezdetben a THX logóval fémjelzett termékek – erősítők, vásznak, hangfalak – az abszolút technikai csúcsot képviselték adott kategóriájukon belül, ám Lucas „üzletpolitikájának" köszönhetően nemrégiben az egységes szabvány két részre lett felbontva. A THX Ultra továbbra is maradt a „majdnem megfizethetetlen" eszközöket felvonultató, csakis High-End vonalon, mellette viszont megjelent a THX Select, mely a közember számára is elérhető közelségbe hozta a házimozi valódi varázsát. Az első 6.1-es THX EX Select rádióerősítőt az Onkyo mutatta be pár napja, mely masszív 130 wattos csatornánkénti teljesítménnyel, valamint DVD-Audio és SACD-k fogadására felkészítve, külön 7.1-es multichannel bementettel is rendelkezik. Ára jelenleg 900 angol font közül mozog.

EYE DINAMICS: SAFETYSCOPE

Egy átmulatott este utáni „másnap" a munkahelyen gyakran elő szokott fordulni az emberrel, hogy az az érzése, igazából nagyon nem ott lenne a helye... Ez bizonyos esetekben egyezhet a cégvezetés érdekeivel is, így az amerikai Eye Dinamics kidolgozott egy munkahelyi gyors drogtesztet, mellyel kevesebb, mint 90 másodperc alatt a számítógép meg tudja állapítani, hogy az alkalmazottnak tényleg mégis inkább otthon lenne-e a helye. A teszthez az alanynak a számítógéphez csatolt kamerába nézve kell végigkísérnie egy mozgó fénysugarat, majd a gép a szemek mozgásának folyamatosságából, valamint a pupillák esetleges, természetellenes méretéből állapítja meg az eredményt. Amerikában már több helyen is tervezik a rendszer bevezetését, főleg olyan munkakörök esetében, ahol emberi életek függnek az alkalmazottak józanságától: a repülőgép-pilóták, a buszvezetők, a tűzoltók, valamint a rendőrség kötelékében.

PC Guru Hardware Team

7.500.- tól alaplapok
2.500.- tól processzorok
3.000.- től videokártyák
10.000.- től winchesterek
1.250.- től edo ram-ok
8.800.- tól voodoo I.-ek
18.700.- tól voodoo II.-ők

és még sokan mások...

érdeklődj telefonon!

EXTREME COMPUTERS

Komplett géphez, nagyértékű alkatrészhez boltunkban OTP HITEL ügyintézése kb. 1 óra alatt!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával!

Cím: 1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | **Tel/Fax:** 302 86 88 / 301 02 93 | **Nyitva:** 09 - 21-ig
VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉSI LEHETŐSÉG!

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3
Brand ID	Intel Pentium III				2
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)				

Clock Frequency

Internal	1080.00	MHz	Clock Multiplier	
External	135.00	MHz DDR		8.0

I-Cache	16K	Byte	L2 Cache	256K	Byte
D-Cache	16K	Byte	L2 Latency	0	
T-Cache		Byte	L3 Cache		Byte

WCPUID **** MHz

OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

BA BALATI COMPUTERS

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

ATI Xpert2000 32MB AGP Tvout + Sony 12/40 DVD lejátszó

44.000,- +áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

PC Guru 2001/02 GIANTS nyereményjáték szerencsés nyertesei:

GIANTS PC CD-t nyert:
Nagy Róbert - Kolárovo (Szlovákia)
Leipold Kolos - Veszprém
Pongor Gábor - Hajdúnánás

NAPILAPOK
HETILAPOK
HAVILAPOK
MAGAZINOK
IDŐSZAKI KIADVÁNYOK
TERJESZTŐK
TELEKOMMUNIKÁCIÓ
KÖZTERÜLETI REKLÁMOK
ELADÁSHELYI REKLÁMOK
KIÁLLÍTÁSOK ÉS VÁSÁROK
ÜGYNÖKSÉGEK, NYOMDÁK

Média Ász

HIRDETÉSI ENCIKLOPÉDIA
18. kiadás 2001. március

HAZÁNK EGYETLEN MÉDIA ADATTÁRA
félévente bővítve és aktualizálva

KÖNNYŰ KEZELHETŐSÉG
900 oldalon közel 4000 média adatai
10 tartalomjegyzék és 4 regiszter segítségével

SOKSZÍNŰSÉG
média adatok + média adatbanki jelentések
kivitelezők minden szakterületről szövetségek,
újságírók és szóvivők részletes adatai

BARÁTSÁGOS ÁR
könyv 1 Ft-os médiánkénti áron CD 0,5 Ft-os
médiánkénti áron ingyenes faxbanki és
felvilágosítási lehetőségek

Megrendelhető
S&S Karakter Kft. • 1055 Bp. Honvéd u. 40.
Telefon: 302-7288, 475-0802 Fax: 475-0803
E-mail: mediaasz@hungary.net

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

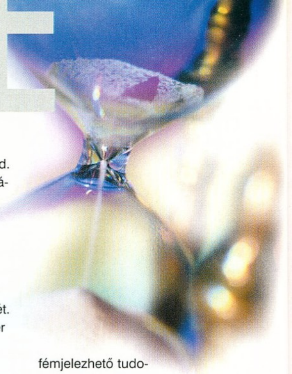
Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért, fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

VOGEL

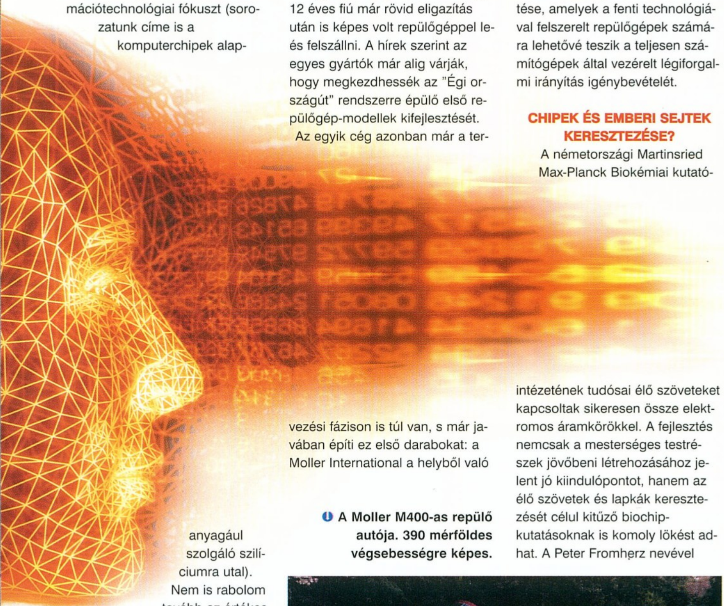
Telefon: 349-4768 ● e-mail: terjesztes@vogel.hu



HOMOK A GÉPEZETBEN

BEVEZETÉS

A múlt hónapban kísérleti jelleggel útjára bocsátott technológiai rovatunk pozitív fogadtatásának köszönhetően az olvasók immár a "Homok a gépezetben" sorozat második részét vehetik kezükbe. Eredeti szándékainkhoz híven a cikkek ezúttal is a szélesebb értelemben vett tudományos élet újdonságaival kívánják megismertetni az érdeklődőket, természetesen – már csak a lap profiljából adódóan is - megtartva az erős információtechnológiai fókuszt (sorozatunk címe is a komputerchipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utal). Nem is rabolom tovább az értékes helyet a hírektől, hiszen aki olvasta az első részt, úgyis tisztában van már azzal, hogy pontosan mi is következik, aki pedig nem, nos, annak itt az ideje pótolni a hiányosságot. Ismételten jó szórakozást kívánunk tehát, s természetesen továbbra is szívesen fogadunk minden jobbító szándékú javaslatot.



E havi idézetünk: "Mostanáig a számítástechnika három jelentősebb generációját láthattuk: a mainframe-eket, a kliens-szervereket és az Internet-alapú számítástechnikát. Az elkövetkezendő ezer évben nem lesz új számítástechnikai architektúra." (Larry Ellison vezérigazgató, Oracle Corporation)

ÉGI ORSZÁGUTAK

Egy légitársaságokból, kutatókból, amerikai kormányzati szervekből és persze az ilyesfajta projectekből kihagyhatatlan NASA-ból álló konzorcium olyan, pilóták számára szánt, számítógép-támogatott vezérlőrendszeren dolgozik, amelynek segítségével a repülőgépek megfelelő szintű irányításának elsajátítása a gépkocsikhoz szánt jogosítvány megszerzésénél is kevesebb időt venne igénybe. Az egyik jelenlegi teszt során egy 12 éves fiú már rövid eligazítás után is képes volt repülőgéppel le- és felszállni. A hírek szerint az egyes gyártók már alig várják, hogy megkezdhessék az "Égi országút" rendszerre épülő első repülőgép-modellek kifejlesztését.

Az egyik cég azonban már a tervezési fázison is túl van, s már javában építi ez első darabokat: a Moller International a helyből való le- és felszállás képességével (ld. még a brit Harrier vadászbombázót) is rendelkező négyszemélyes repülőgépe 400 mérföldes végsebességre képes. A gyártó állítása szerint a végfelhasználói ár nem haladja majd meg a középkategóriás BMW gépkocsikét. A „Highway in the Sky" rendszer kifejlesztésével párhuzamosan egyébként egy másik project is zajlik, melynek célja olyan kicsiny, automatizált repülőterek kifejlesztése, amelyek a fenti technológiával felszerelt repülőgépek számára lehetővé teszik a teljesen számítógépek által vezérelt légiforgalmi irányítás igénybevételét.

A Moller M400-as repülő autója. 390 mérföldes végsebességre képes.

CHIPEK ÉS EMBERI SEJTEK KERESZTEZÉSE?

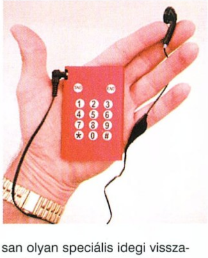
A németországi Martinsried Max-Planck Biokémiai kutatóintézetének tudósai élő szöveteket kapcsoltak sikeresen össze elektromos áramkörökkel. A fejlesztés nemcsak a mesterséges testrészek jövőbeni létrehozásához jelent jó kiindulópontot, hanem az élő szövetek és lapkák keresztezését célul kitűző biochip-kutatásoknak is komoly lökést adhat. A Peter Fromherz nevével fémjelezhető tudományos áttörés során a tudósok egy adott génhez olyan ion csatornát adtak, amely jelentősebb elektromos töltések emberi sejtekbe való vezetésére is alkalmas. A végeredmény olyan új sejt lett, amely elektronikus szenzorok segítségével a hagyományos eljáráshoz képest jóval nagyobb elektromos töltéseket generált.

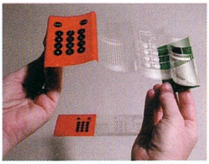
Mint Fromherz megjegyezte: "Miután sikeresen megoldottuk a sejtalapú és a szilikonalapú elektromos jelek társítását, immár rátérhetünk a sejtalapú bioszenzorok kifejlesztésére."

SANDIA MINI-ROBOT

Az amerikai kormányzat szuperkomputer-programját is koordináló Sandia Nemzeti Laboratóriumban a világ eddigi talán legkisebb robotját fejlesztették ki. Az egyszerűen csak "Mini-Robot" névre hallgató miniatűr egység mérete nem nagyobb, mint a negyeddolláros, ám a kis szerkezet ennek ellenére komoly intelligenciával és önállósággal bír, s már a jelenlegi, kísérleti fázisban is komolyabb balesetek nélkül navigál. Érdekes módon a robot további miniatürizálásának nem várt akadály, a rendelkezésre álló elemek mérete (!) szabott határt, ti. a kvarcórákban is használatos gombelemeknél kisebb darabot a pénzügyi forrásokban egyébként nem szűkölködő Sandia sem tudott beszerezni.

Az egység felhasználhatósága mostani állapotában ugyan még meglehetősen korlátozott, ám a későbbiekben beépített kamerákkal, mikrofonokkal, különféle kémiai szenzorokkal és vezeték nélküli távközlési eszközökkel is fel kívánják szerelni. A valódi tudományos szenzációnak számító Mini-Robot fejlettebb verziói valószínűleg számos helyen feltűnnek majd: az iparági szakértők szerint a technológia igazi áttörést hozhat pl. a kis átmérőjű csövek karbantartásában, ahol is az éjjel-nappal





Újrahasznosított papírból készült eldobható mobiltelefonok.

A lavina áldozatait kutató mini-robotok.

járőröző kis szerkezetek az esetleges hiba észlelésekor miniatürizált szerszámjaikkal villámgyorsan elháríthatnák azt. Nem is szólva arról, hogy a robotok az eddig csak bontás révén megközelíthető helyeken fektethetnének kábeleket, vagy deríthetnének fel földrengés, illetve bányaomlás nyomán csapdába esett embereket. És akkor számba sem vettük az olyasfajta kézenfekvő lehetőségeket, mint a kémkedés (az amerikai kormányzatot ismerve szerintünk ez lesz az első felhasználási terület), vagy a nagyobb robotok több, kisebb egységgel való helyettesítése, ami a "sok kicsi sokra (többre) megy" elv alapján nagyban növelhetné az egyes feladatok elvégzésének hatékonyságát.

AZ INTEL FŐMÉRNÖKE A 30 GHZ-ES CHIPEK TELJESÍTMÉNYFELVÉTELÉRŐL

Az International Solid State Circuits Conference-en tartott előadásán Patrick Gelsinger, egy személyben az Intel alelnöke és főmérnöke 2010-re 20 és 30 GHz közötti működési frekvenciával rendelkező lapkák megjelenését valószínűsítette. Véleménye szerint az ilyen, akár 425 millió tranzisztort is tartalmazó chipek 3000-5000 Wattot igényelnek majd, s a technológia mai állása szerint hőmérsékletük a rakétahajtóművek belsejében lévő értékeket is elérné.

Gelsinger mindenestre nem tagadta, hogy jelenleg még az Intel is meglehetősen tanácstalan a feladat megoldását illetően: "Nem hiszem, hogy tudnánk, hogyan is kell hűteni az 5000 Wattos processzorokat." – mondta.

"ELDOBHATÓ" MOBILTELEFONOK

Bár az alábbi hír kétségkívül olyan, mintha valami valóságtól elrugaszkodott sci-fi alkotás szerzőgárdájának legképtelenebb ötlete volna, mégis igaz: az első "eldobható" mobiltelefonok még ebben az évben megjelennek. Egyébként az érdekes módon kizárólag kimenő hívások lebonyolítására alkalmas termék leghihetetlenebb tulajdonsága korántsem az, hogy végfelhasználói ára mindössze 10 dollár (!) körül várható, hanem hogy 90 százalékot meghaladó mértékben újrahasznosított papírból (!) készül. Az eddigi mobiltelefon-társaságok viszonteladóinak valószínűleg nagynagy örömére hamarosan minden magára valamit is adó amerikai szupermarket polcain megtalálható lesz majd a 60-perces prepaid kártyát tartalmazó egység, amely használat után akár újra is tölthető, vagy (a tengerentúli fogyasztók szokásait ismerve sajnos ez tűnik reálisabbnak) egyszerűen eldobható.

Az eldobható mobiltelefonnal kapcsolatos szinte valamennyi (szám szerint 22) szabadalmat jegyző feltaláló, Randi Altschul mindenesetre már most bizakodva tekinthet a jövőbe, ti. találmányára már eddig is több mint 100 millió darabos megrendelés érkezett, s elemzők szerint még 2001 folyamán gazdára talál a 300 milliomodik (!) egység. A különös termék előállításához használt technológia egyébként számos gyártó érdeklődését felkeltette, így korántsem elképzelhetetlen, hogy néhány éven belül az eldobható távol-keleti kéziszámítógépek inváziójával kell szembenéznünk. Személy szerint nem fogadom egyöntetű lelkesedéssel az eldobható mobiltelefonok megjelenését, ti. máris erős aggódást érzek ama honfitársaim iránt, akiknek a gyakran családtagot, az agresszió levezetésére alkalmas eszközt, vagy egyszerűen csak az élet értelmét jelentő hazai státuszszimbólum gyors erkölcsi erodálódásával kell szembenézniük...

REPÜLŐGÉPEK IDEGI VEZÉRLÉSE

Úgy tűnik, ez a hónap a légi járművek irányítását megkönnyítő találmányokról szóló hírek jegyében telik el, ti. ezen a téren az "Égi országút" rendszer mellett egy másik fontos technológiai áttörés is realizálódni látszik. A NASA (már megint?) ugyanis a fent említett megoldással párhuzamosan olyan speciális idegi visszacsatoláson alapuló vezérlőrendszeren is dolgozik, amelynek alapját olyan elektródák képezik, amelyek egy különleges elasztikus anyaggal a bőrre erősítve képesek érzékelni a karizmok idegi impulzusait. Ezeket az impulzusokat aztán egy különleges szoftver teszi a közvetett irányítást végző számítógép számára is felhasználhatóvá, mégpedig olyan pontossággal, hogy a rendszer már a jelenlegi, kiforratlan állapotában is lehetővé teszi a Boeing 757-es leszállásának kontrolálását, mindezt bármilyen fizikai vezérlőeszköz (értsd botkormány és társai) használata nélkül.

Mint ahogyan azt Dr. Charles Jorgensen, a NASA idegi vezérlésű rendszereit fejlesztő laboratóriumának vezetője összefoglalta: "... bizonyos esetekben az idegi visszacsatolás révén vezérelt számítógépek helyettesíthetik a billentyűzeteket, az egereket és a botkormányokat." A rendszerrel végzett első kísérleteket pedig szemléletesen így írta le: "A pilóta az üres levegőben összezárja a

kezét, különböző mozgásokat végez, ezáltal olyan idegi impulzusokat hozva létre, amelyeket a karján lévő elektródák érzékelnek. Az idegi impulzusok számítógépen haladnak keresztül, amely azokat analizálva lehetővé teszi a pilóta számára a szimulált repülőgép irányítását.”

A találmány alapját képező technológia felhasználási területe valószínűleg már a közeljövőben sem korlátozódik majd a repülőgépekre, hanem pl. kifejezetten mozgássérültek számára szánt gépkocsikban, különböző szimulátorokban és számítógépes játékokban is találkozhatunk vele.

"ATOMI" LÉZER

A lézerről ugyebár általában mindenkinek a különböző optikai technológiák jutnak az eszébe, amelyeket viszonylag ritkán hozunk összefüggésbe a különböző részecskék manipulációjával foglalkozó kvantumfizikával. Nos, a két kutatási terület közötti határ az Arizonai Egyetem tudósainak és a Nobel díjas William Phillips professzor felfedezéseinek köszönhetően némiképp elmosódni látszik. A közös nevező ezúttal az az "atomi" lézer névre hallgató eszköz, amelynek ötlete még 1993-ból, a fent említett oktatási intézmény kutatási programját vezető Pierre Meystre-től származik, aki szerint „... a sugarakba terelt atomokat ugyanúgy egyetlen sugárrá lehet egyesíteni, mint ahogy az a lézersugarak esetében egy új sugár létrehozásakor már megszokott.” Meystre elméletét aztán Dr. Phillips fejlesztette tovább, aki nemrég a gyakorlatban is demonstrálta az atomi lézer képességeit. Dr. Phillips kísérlethez olyan, közel abszolút nullára hűtött atomokat használt, amelyeknek a hullámhossza ezen a hőmérsékleten ugyanolyan hosszúvá, vagy hosszabbá vált, mint a látható fényé. Az így létrejövő "atomi hullámok" pedig a lézersugarakhoz hasonlatos tulajdonságokat kezdtek felmutatni.

Dryden, a NASA Repüléskutató Központja. Ahogy az már lenni szokott a sivatag kellős közepén.

A jelen számban szereplő tudományos áttörések közül toronymagasan legfontosabb atomi lézer jövőbeni jelentőségét jelenleg még csak megbecsülni sem tudjuk, mindenesetre az máris biztosnak látszik, hogy új korszakot nyit majd pl. a szemsebészet, a precíziós gépgyártás, vagy az optikai kábelezés területén. S ez még csak a kezdet, hiszen a találmány segítségével ún. "sztereolitografikus" objektumok is létrehozhatók egy egyszerű 3D-s számítógép modell alapján! Aki a cikkíróhoz hasonlóan komoly Star Trek rajongó, s volt már alkalma "működés" közben látni a 24. század anyagreplikátorait, vagy holofedélzetét, nos, az már nagy vonalakban sejtheti, miről is van szó...

Ám finomítsunk csak tovább a most még valószínűleg mindenkiben kissé homályos képen! Ahogy azt Meystre összefoglalta: "Az atomi holográfia szintén lenyűgöző ötlet. Ahelyett, hogy a konvencionális holográfia szabályainak megfelelően a képet fényben hoznánk létre, az atomi optika segítségével atomokból készíthetünk hologramot. Mindez azt jelenti, hogy képesek leszünk egyes tárgyak valódi, háromdimenziós replikáinak létrehozására. Különkülön már mindegyik, a fenti folyamat végrehajtásához szükséges nonlineáris atomoptikai eljárás bemutatásra került. Most már csak a fenti eljárások egyidejű használatának megtervezése okoz gondot. Véleményem szerint azonban erre még az elkövetkezendő két-három évben sor kerülhet."

Az atomi lézer nyújtotta fejlődési távlatokba tehát még akkor is félelmetes belegondolni, ha tudjuk, hogy a technológiának a valódi gyártásban való hasznosíthatósága akár még hosszú évekig is várathat magára. Meystre véleménye szerint az atomi holográfia és litográfia segítségével olyan, csak a nanotartományokban kifejezhető méretű berendezések, pl. szenzorok létrehozására nyílik majd lehetőség, amelyek "több milliárdszor érzékenyebbek, mint a jelenleg használatos optikai eszközök." Az atomi lézer által meghonosított eljárások gyakorlati alkalmazásának első úttörői azok a "gravitációs mérőműszerek" lehetnek, amelyek "földalatti járatok és mostanáig felfedezetlen olaj- és ásványlelőhelyek" érzékelésére is alkalmasak.

Lehet, hogy ez ma még csak tudományos-fantasztikumnak tűnik, mindenesetre, ha a tudósok előrejelzései megvalósulnak, az atomi lézer olyan sebességgel alakítja majd át mindennapjainkat, hogy visszatekintve még a jelenleg zajló harmadik információs forradalom szédítő lendülete is csak kínkeserves vánszorgásnak tűnik majd. Hiszen milyen jelzővel is illethetnénk azt a technológiát, amellyel majdan egy "mezei" 3D-s modell alapján otthoni anyagreplikátorunkon saját magunk hozhatjuk létre személyre szabott nanokomputereinket?

Végezetül, mintegy az első részben kialakult "hagyományt" követve megint csak nincs más dolgom, minthogy a nemrég újjáélesztett televíziós legenda, KJ szavaival búcsúzzam: "Ennyit mára a tudomány és a technika újdonságaiból."

Joshua

Éles próbán, az idegi visszacsatoláson alapuló vezérlőrendszerek prototípusa.

8MB USB MEMORY KEY

Az IBM Memory Key nem kis feltűnést keltett a PC Guru (és a CHIP) szerkesztőség tagjainak körében. Néhányan elsőre csak sima - sajtótájékoztatókon tömegével osztogatott - kulcstartónak nézték, az alaposabbak azonban rájöttek, hogy szét is lehet húzni. Ekkor előtűnt az USB csatlakozó, ám még ekkor sem volt nyilvánvaló, hogy a cucc belseje 8 MB flash memóriát rejt, ráadásul az a 8 MB használható is, nem csak dísznek van benne...

A telepítés nem követel egy szánjegyűnél nagyobb IQ-t, csak be kell dugni egy USB portba. A Win98-at használóknak a CD-ről kell felrakni a meghajtót, ha viszont WinMe vagy Win2K figyel a gépen, akkor még erre sincs szükség, ez utóbbiak automatikusan feltelepítik a szükséges meghajtókat. A csatlakoztatás után az új, 8 MB-os meghajtó egy percen belül már ott is díszeleg a My Computer (Sajátgép) mappában. Ez természetesen írható, olvasható. A teljes 8 mega teleírásához kb. 48 mp-re, míg a teljes tartalom kiolvasásához kb. 10 mp-re van szükség.

A Memory Key sokkal gyorsabb és praktikusabb a floppynál, ráadásul - mocorgó alkatrész nem lévén benne – jóval megbízhatóbb is. Joggal mondhatjátok persze, hogy az a 8 mega nagyon vékony. Ez igaz is: ha sok stuffot kell cipelni, arra jó a hordozható merevlemez, de néhány megabyte kedvéért fölösleges azt hurcolni. Egyébként szinte biztos, hogy előbb-utóbb lesz belőle nagyobb kapacitású is.

A szerkezetbe épített zöld LED folyamatos fénnyel jelzi a készenléti állapotot és villogással az adatmozgatást. Ez utóbbi esetben nem egészséges kihúzni a portból.

Ahhoz, hogy a Memory Key büszke tulajdonosa lehess, 12 ezer forint kell kipengetned a pénztárnál (bár ez bevezető ár, később 20-25 ezerre emelkedik majd), viszont ezért a pénzért alapkiépítésben jár az az arckifejezés, amelyet a haverok arcán látsz akkor, amikor a kulcstartódban viszed át a legújabb skinedet a Q3-hoz...:)

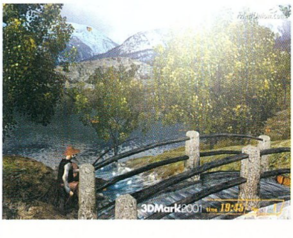
joc

INFOBOX

IBM Magyarország
Tel.: 06-40-200-156

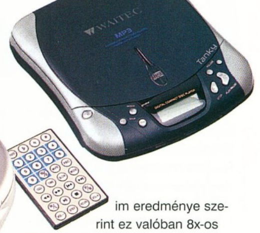
3DMARK2001

Lapzártakor érkezett a hír, hogy a 3Dmark2001, az újságban is rendszeresen használt tesztprogram legfrissebb változata hamarosan letölthető. A 2000-es benchmarkot egy-egy komolyabb videokártya-teszt során gyakran a pokolba kívántuk, de hát erről a fejlesztők aligha tehettek, meg különben is, mindössze múló iszonyról tettünk tanúbizonyságot. Igazság szerint a MadOnion tesztprogramjainak mindig megvolt a kellő varázsa, hiszen a technológiai újdonságok kiaknázása mellett a régi demók felejthetetlen hangulatát idézték. Alig vártuk tehát az új reinkarnációt, az előzetes képek alapján pedig úgy tűnt, ezúttal sem kell majd csalódnunk. Kissé meglepő módon a linkek a beígért időpontban „életre keltek", így nem volt akadálya annak, hogy a 40 megás file szépen átcsorogjon a vogeles hálóra. A jókora tömeg az első lefuttatást követően kissé csalódottan állt a képernyő előtt, bár a Nature képkockái kétségkívül sokkolták a jelenlévőket. Szemmel láthatóan a hardverre is hasonló hatással voltak, sőt a tesztek egy része a GF2-es kártyánkon támogatás hiányában le sem futott. Itt van tehát az új etalon számtalan gépet próbáló lehetőséggel, ám ez az első 3Dmark, amelyik mintha kicsit veszített volna a hangulatából (fényéből?). Persze a szerepét továbbra is betölti majd, sőt, az új kártyák teszteléséhez éppen időben mutatkozott be. Igyekszünk a következő CD-mellékletre felpakolni, ám addig is az alábbi URL-ről le tudjátok tölteni. A csúcsot egyelőre a Digit-Life-os srácok tartják, 6200-as végső pontszámmal, GF3-mal, 2125 MHz-re húzott PIV-vel:). (Ezt egyelőre stratégiai okokból nem zúzzuk a porba:))



Letöltés:
www.madonion.com

TANKY ÉS FRISKY



WAITEC

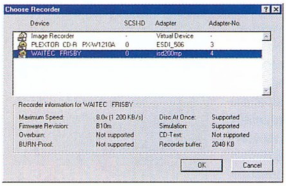
A Waitec tipikusan olyan márkanév, amellyel úton-útfélen találkozunk, mégsem tudunk róla semmit - így a mögötte meghúzódó céget sem ismerjük. Nyilvánvaló, hiszen nem világmárkáról, illetve multinacionális cégóriásról van szó. A PC-s adattárolás területén, különösen az optikai adatrögzítés szegmensében többnyire a nagy nevek (Yamaha, Philips, HP, Sony, Plextor, TEAC, Ricoh) uralkodnak. Azonban sok kisebb cég igyekszik egyre nagyobb szeletet kihasítani a homogénnek korántsem nevezhető PC-s hardverpiac hatalmas tortájából, olcsó áron kínálva a nagy márkáknál nem minden esetben rosszabb minőségű portékájukat. Újabban nem csupán lépést tartanak a nagy cégekkel, de meglepő módon egy-két ötletes termékkel kicsit még be is előznek, ami a jó árral megtámogatva még pimasz technológiai erőfitogtatásnak is beillik. Hadd főjön csak a multik termékmenedzsereinek a feje, ha meglátják!

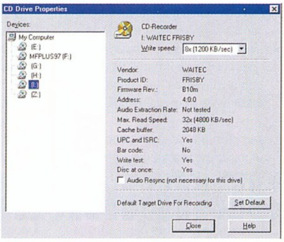
A KÉT GIZMO

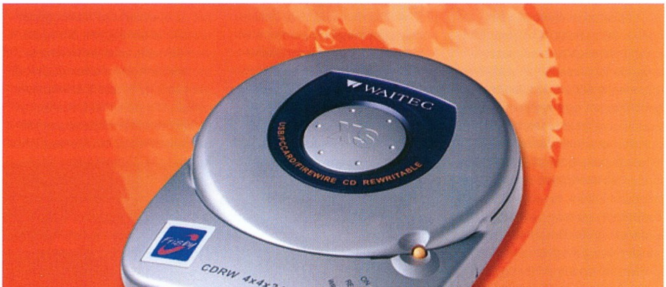
Nem tudom másként nevezni őket. A fotókon talán nem annyira jön ki, de a tesztelt cuccok sajátos kisugárzással rendelkeznek. Nem mondanám, hogy a műanyag borítás, a kivitelezés minősége vetekszik mondjuk, egy Sony discman külcsínével, de a picit olcsónak tűnő külalak mégis belopta magát a szívembe. Annyira egyik sem cool, hogy drága holminak tűnjön, de az is látszik, hogy nem bóvli áruról van szó. Nem kihívó, nem túl sokatmondó, de tetszetős mindkettő. A Frisby, amely hordozható, külső, USB csatolású CD-újraíró, mindenkiből a „de aranyos!" felkiáltást csalja elő, ami nem meglepő, mert olyan kis „gizmo"(bocs, de nem tudom másképp jellemezni). A Tanky hordozható Audio-CD lejátszó, amely MP3 fájlokkal teletömött adatlemezekkel, és egyedülálló módon VideoCD filmekkel is megbirkózik! A Tanky nem annyira egyedi pofájú, mint a Frisby (micsoda nevek!), ránézésre egy kicsit fura discmannek tűnhet. Csupán a nem túl feltűnően elhelyezett MP3 feliratból, és az alján, a kompatibilitást jelző piktogramok között megbújó VideoCD emblémából következtethetünk arra, hogy ez bizony más, mint valami mezei discman.

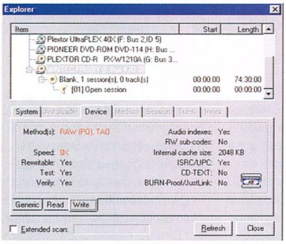
FRISBY

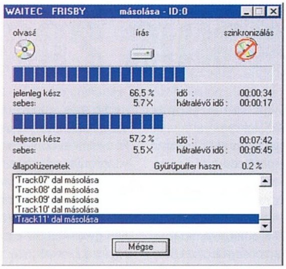
Az eszköz tetszetős, kék-fehér színekben pompázó dobozkában érkezett, amelyből a kicsomagolás rövidke művelete során a főegységen kívül még pár kábel, a kézikönyv, egy floppy és egy CD lemez került elő. A floppyn az ATAPI-USB adapter meghajtó programja, a CD-n pedig a Nero 5.x-es változata található. Az apró drive kényelmesen elhelyezhető a PC tetején, vagy fekvő ház esetén a gép mellett, a mellékelt USB kábel amúgy sem engedné sokkal messzebb. A drive nem az USB csatlakozón keresztül kap tápot, hanem egy kis adapterrel kell a hálózati áramforrásba kötnünk. Ha áram alá helyeztük (vigyázat, én is először az analóg audio kimenetbe akartam az adapter csatiját betuszkolni!), és az USB csatlakozóval a PC-hez csatlakoztattuk, pár másodpercen belül megjelenik a Windows új hardverek telepítésére szolgáló varázslója, amely kéri az „USB Storage Adapter" illesztőprogramját. Ilyenkor használandó a floppy lemez, amelyről a megfelelő meghajtóprogram fél perc alatt feltelepíthető, és a Frisby újraindítás nélkül, azonnal megjelenik az eszközkezelőben. Nagy meglepetésemre a gépemen alapértelmezésben megtalálható Nero és Padus DiscJuggler programok mindenféle frissítés nélkül felismerték, mint CD-újraírót. Sőt, a legjobban azon lepődtem meg, hogy 8x-os sebességű íróként jelölték meg! Későbbi vizsgálódásaim eredménye szerint ez valóban 8x-os CD-író, csak az USB csatolás jelenleg használatos formája nem engedi meg, hogy ilyen sebességen használhassuk! Természetesen nem szabad elvárni, hogy egy ilyen apró jószág minden olyan extrával rendelkezzen, mint nagyobb testvérei, ennek ellenére nem sok hiányossága van. Nem tud túlírni, legalábbis a programok szerint alapból nem képes rá, de lehet, hogy valamilyen trükkel még ráveszem ilyesmire is. A Nero – végül is ezt adták hozzá – minden lehetséges formátum és lemeztípus esetén hajlandó volt együttműködni vele, tehát a Disc-At-Once, Track-At-Once írás, UPC és ISRC kódok rögzítése nem volt gond, és a Mode1, Mode2, VideoCD, Mixed-Mode és CD-Extra (Enhanced CD) formátumok létrehozása, másolása sem jelentett megerőltetést neki. Audio grabbelésre 5-6x-os sebességgel

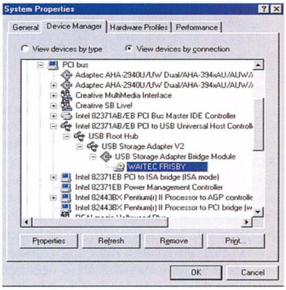








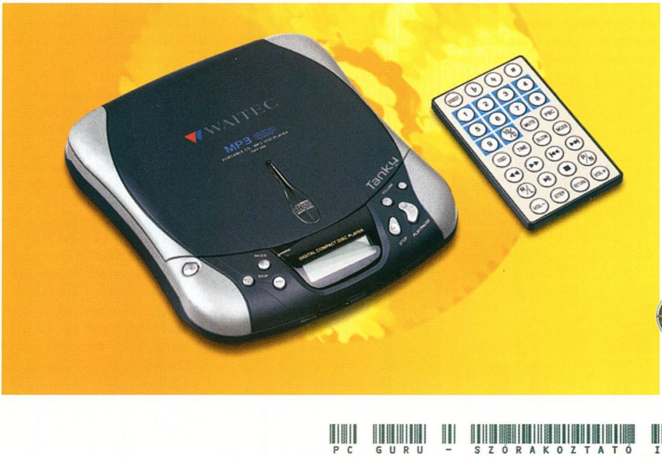




képes, nyilván az USB keresztmetszete szabja meg a határokat. Ugyanígy, adatok olvasásakor sem kell túlzott elvárásokat támasztanunk – ellenben az olyan cégek esetében, ahol több telephelyen, több gépről szeretnénk gyorsan, biztonságosan archiválni, az egyik legjobb választás lehet. A legtöbb kisméretű hátizsákba, kenguruzsebbe, vagy aktatáskába simán belefér, nem jelent nagyobb terhet, mint egy átlagos, hordozható CD-lejátszó. Laptop mellé talán nem a legideálisabb, mert mindenképpen külső áramforrás szükséges a működtetéséhez, de ez talán nem akkora hátrány. Ellenben alapból rendelhető mellé PCMCIA kártyás csatlakozókészlet, valamint a Macintosh tulajdonosok számára létezik Maces kiegészítő csomag, tehát a felhasználhatósága igen széleskörű.

TANKY

A Tanky a Waitec termékpalettájának egyik legérdekesebb darabja. Sok egyéb cég kínálatában megtalálható már az MP3 fájlokat támogató CD-s lejátszó, de azt hiszem, hogy a VideoCD lemezek támogatása egészen ritka tudás ekkora kis eszköz esetében. Jó, tudom, már van hordozható DVD-Video lejátszó is, de azért ez más kategória, mind célközönségben, mind árban. A másik pozitívum a takaros távirányítási lehetőség, aminek köszönhetően egy-egy otthonunktól távol töltött estén is teljes, a Hi-Fi lejátszók kényelmi szolgáltatását idéző élményben lehet részünk. A Tankyt elhelyezzük a TV mellé, és az ágyból laza eleganciával léptethetünk a VideoCD jelenetei között, vagy váltogathatjuk a kedvenc MP3 számainkat. A TV-képet kompozit videokábelen tudjuk átvinni. A Tanky nem elemről működik (kíváncsi lennék, két ceruzaelem meddig bírná a szuszt VideoCD lejátszásakor), hanem saját Lithium-Ion akkumulátora van, amelyet éjszakánként takarosan feltölthetünk, hogy másnap kedvünkre bömböltethessük a jószágot. Nagyon fejlett és meglepően sokat tud a VideoCD lejátszó része. OSD-n keresztül, a TV-n nyugtázza minden ténykedésünket. Képes a PAL/NTSC lemezek kezelésére, ugyanígy a kimenet szabványát is állíthatjuk, képes basszus kiemelésre, vagy akár a hangszín megváltoztatására is. A legnagyobb poén a távirányító „Digest" gombjának megnyomása után jön. Ilyenkor 10 egyenlő hosszúságú részre osztja fel a behelyezett filmet, és mind a tíz rész kezdő képkockáját megmutatja kicsinyítve a képernyőn. Nekünk csak meg kell nyomnunk a távirányító megfelelő gombját, hogy a lejátszás a kívánt részre ugorjon. A két hangsávval ellátott (meglehetősen ritka) VCD lemezek hangsávjai között is váltogathatunk. A hangerő szabályozása és az eltelt/hátralévő idő kijelzése is profi módon a TV-képen kontrollálható, akár az asztali VCD lejátszók esetén. Sajnos nem ismeri a 16:9-es képarányú VideoCD lemezeket, ezért ezek képe függőlegesen nyújtva kerül a képernyőre, de ha a TV 16:9-es, vagy átkapcsolható ilyen módba, akkor semmi gond. Az már nagyobb baj, hogy mind az MP3-as, mind a VideoCD lemezek minőségére nagyon érzékeny, a gyengébb alapanyagra, túl gyorsan írt lemezek esetében a hang folyamatosan meg-megcsuklik VideoCD lejátszáskor. A VideoCD-k közül csak a tökéletes, teljesen szabványos lemezeket hajlandó lejátszani, néhány általam tömörített film esetén a hang menetrendszerűen pattogott (néha eltűnt, néha visszajött), de azért a lemezek többségével, és főleg a gyári VideoCD korongokkal nem volt baja. A fanyalgóknak üzenem, hogy ez is szép teljesítmény. Az MP3 fájlokkal telepakolt adatlemezek behelyezése után a saját LCD kijelzőjén megmutatja, hogy hány darab MP3-as (vagy a kiterjesztése alapján annak hitt, sic!) fájlt talált, és rögtön megkezdi az első lejátszását. Sajnos nem írja ki a fájlban tárolt adatokat (szerző, előadó) és a számok kódolási tulajdonságait sem. A dekódolás minősége korrekt. Meglepő módon a meghajtó gyorstárazik; előfordult, hogy a zene javában ment, de nagy megrökönyödésemre a lemez állt a lejátszóban. Kicsit lassan reagál a lejátszás közben adott utasításokra, de hát az elérési idővel is kell számolni, amikor új számra léptetjük. Ha a behelyezett lemez karcos, vagy poros, akkor hajlamos átugrani, idő előtt befejezni egy-egy zeneszámot. Korántsem tökéletes, de mint látható, sok múlik a lejátszandó lemezeken is. A külön aktiválható rázkódás elleni védelem sem kifogástalan, de a mindennapi használat esetén előforduló zökkenéseket, huppanásokat szépen kivédi. Az MP3 és VideoCD módban aktiválható energiatakarékos mód hasznos, de ilyenkor semmilyen előreolvasás nincs, tehát hímes tojásként kell ügyelni a meghajtó mozdulatlanságára.



ÖSSZEGZÉS

A Frisby szerintem hibátlan, kényelmesen használható, aranyos termék. A Tanky pedig érdekes darab, amely várhatóan kedvező árával kompenzálja az apró kényelmetlenségeket, de Hi-Fi minőségre nem szabad gondolni. Ha valaki VideoCD-n gyűjti a filmjeit, a VCD támogatás külön ajándék. A tavaly megvizsgált tintasugaras CD-nyomtatójuk tesztje, és a „gizmók" most tapasztalt teljesítménye alapján csak azt mondhatom: csak így tovább, Waitec!

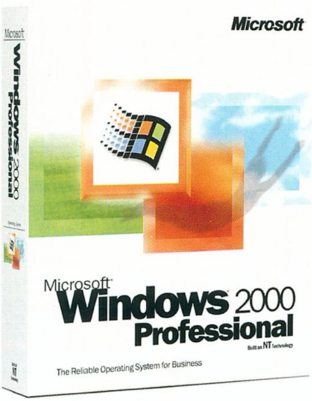
Polcz Péter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

INFOBOX

Globe-Press Kft.
Telefon: 279-0294

JÁTÉK WINDOWS 2000 ALATT

A frissen megjelent DirectX 8.0 verzióból a Microsoft külön változatot készített a Windows 2000-hez is. Mivel ez nyilván nem véletlen, igencsak fölkeltette a kíváncsiságomat. Hogy miért? Szerény véleményem szerint, aki számítógépét nem csak és kizárólag játékra használja, annak a Windows 2000 nagyságrendekkel jobban használható operációs rendszernek bizonyul. Ha tehát csak a játékokkal való kompatibilitás miatt használja mégis a Windows 9x sorozat valamely tagját, akkor ez mostantól sok szempontból elavult nézetnek számít. Persze lehetnek okok, amelyek feltétlenül megkövetelik a Windows 9x-et - ilyenkor nincs mit tenni.



Komoly feltételezésem (amely most már bizonyosság) volt, hogy az új DirectX verzióval a Windows 2000 szinte tökéletes játékplatformmá alakítható. Ezt megpróbáltam - így utólag mondhatom: sikerrel - mérésekkel (is) igazolni azzal a nem titkolt szándékkal, hogy bebizonyítom: a Windows 2000-rel legalább annyira jól lehet játszani, mint a Windows 9x sorozat újabb tagjaival (98 és ME). Ennek érdekében kipróbáltam a ma szóba jöhető Microsoft operációs rendszerek (Windows 2000, 98 és ME) 3D-s videomegjelenítési - vagyis voltaképpen játékfuttatási - képességeit.

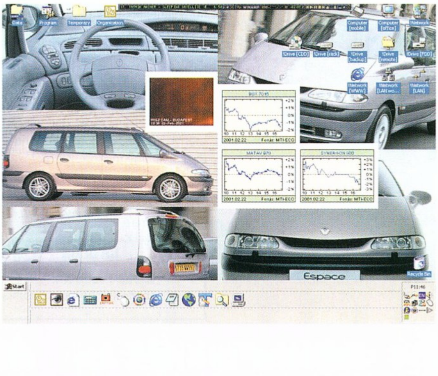
Tudom (kipróbáltam), hogy a Windows 2000 játékprogram-futtatási képessége alapértelmezésben (vagyis a beépített, de hibás DirectX 7.0 verzióval) nagyon karcsú. Hiányzó textúrák, színek, hibaüzenetek, lefagyások. Mindezt a Microsoft is elismerte, a hiba részletesen le van írva a hivatalos Microsoft közlemények között. Az SP1 (Service Pack) sokat javított a helyzeten, de továbbra is gondok voltak a kompatibilitással és a sebességgel. Nagyon úgy tűnik azonban, hogy a DirectX 8.0 és az egyéb kiegészítések-frissítések radikális javulást eredményeznek. De hadd kezdjem az elején:

KIS TÖRTÉNELEM

A Microsoft a már valóban jól használható operációs rendszereinek sorát a majdnem 6 évvel ezelőtt megjelent Windows 95-tel nyitotta meg. A Windows 95 legelső kiadott verziójában azonban - több más rendszerszintű változtatás mellett - még csak a jóval kényelmesebb kezelőfelület, a javított multitasking, s ezekből következően az összehasonlíthatatlanul magasabb szintű használhatóság látott napvilágot. Hardveresen gyorsított 3D-s megjelenítésről és a DirectX hardverkompatibilitást elősegítő egységes programozási felületéről (API - Application Programming Interface) ekkor még szó sem esett.

Azonban ahogy a mászkálós-lövöldözős játékok esetében a Doom Operating Systemtől (a játék nevezte így magát) kezdve a Duke Nukem 3D-n keresztül nőtt a minőség iránti igény, hamarosan a CPU-teljesítmény lett a szűk keresztmetszet. A teszteléshez ma is használt, nagy sikerű Quake már nem is tudott élvezhetően futni úgy, hogy csak a CPU számítási teljesítményét veszi igénybe. Megjelentek hát a 3D-s felületek textúrázási számításaihoz nagy segítséget jelentő grafikai célprocesszorok, miáltal a CPU-n csak a geometriai számítások terhe maradt. A mai piacvezető Nvidia GeForce grafikai processzor (GPU - Graphics Processing Unit) ezt az utolsó feladatot is átvállalta a T&L (Transform and Lighting) egység által. Így a CPU lassúsága miatti adathiányból származó frameveszteség mértéke csökkent, vagyis a kiszámolt és valós időben megjelenített játékkép frissítési frekvenciája (fps - frame/s) folyamatosabb lett.

A (digitális) 3D-s világ hajnalán létrehozott többféle különböző szabvány közül mára gyakorlatilag minden 3D-s videovezérlő a DirectX 3D-s videomegjelenítésre szolgáló Direct3D programozási felületét használja, miáltal a szoftver és a hardver összehangolása jóval egyszerűbb. A „szakma" régebbi motorosai emlékezhetnek a korai játékprogramokban szükséges video- és hangkártya-beállítások szükségességére. Ezzel szemben ma már elég az, ha a szoftver és a hardver egyaránt DirectX-kompatíbilis.



Windows 2000 - az új játékplatform?

WINDOWS 2000

A Windows 2000 - mint minden más Windows verzió - játékfuttatási képessége több más tényező mellett leginkább a beépített vagy rátelepített DirectX verzió működőképességétől függ, ezért egyáltalán nem lényegtelen, hogy a használt operációs rendszernek ez a része (mert a telepített DirectX a rendszer szerves részévé válik) mennyire látja el jól a feladatát. A másik fontos teljesítmény-meghatározó összetevő - mint ahogy hamarosan érthetővé válik - a hardver, na meg persze annak kezelése, pontosabban az általa biztosított szabad rendszererőforrások mennyisége és elérési, illetve elérhetőségi sebessége.

Jól látható tehát, hogy - ha a játékprogram egyáltalán tud futni Windows 2000 alatt - a sebességét összesen 3 tényező határozza meg: a működő DirectX verzió „jósága", a hardver-erőforrások mennyisége, elérhetőségi sebessége, és ennek mintegy visszacsatolásaként a futtatott operációs rendszer hardverigénye (mennyi szabad erőforrás marad a felhasználói program részére) és hardverkezelési sebessége.

Az elterjedt játékplatform egészen múlt év végéig a Windows 95 és a vele (majdnem) tökéletesen kompatibilis későbbi verziók (98, 98 SE, majd ME - Millenium Edition) valamelyike volt, hiszen ezekhez létezett használható DirectX. A Windows NT sorozat (beleértve a 2000-et is) kezdetben egyáltalán nem, később csökevényes, tulajdonképpen megfelelő működésre képtelen DirectX verziókkal rendelkeztek, így 3D-s játékra szóba sem jö(he)ttek. Ennek az az oka, hogy a Microsoft biztonsági okokból csak a 2D-s megjelenítésért felelős DirectX komponenst, a DirectDraw-t engedte a hardverhez közvetlenül hozzáférni, minden más összetevő - köztük a Direct3D - csak az operációs rendszer által emulált hardvereszközöket „látott", vagyis a hardveres gyorsítás lényege elveszett. A játékkészítők ezért szoftvereik készítésekor nem is foglalkoztak az NT-kompatibilitással, sőt némelyik kifejezetten „vigyázott rá", nehogy elinduljon NT alatt. Aztán megjelent a DirectX 8.0, és a továbbiakban gondot „csupán" az NT-kompatibilitás és a sebesség fehér foltjai okoznak. Persze azért vannak lehetőségek, hogy a Windows 2000 SPM-fokozatra kapcsolhasson.

KOMPATIBILITÁS- ÉS SEBESSÉGNÖVELŐ TRÜKKÖK WIN2K MÓDRA

...amelyek nagy része nem is igazi trükk, hiszen jól dokumentált beállításokat kell csak elvégezni.

Egyelőre még nagyon sok olyan felhasználói programmal - köztük régebbi játékokkal - lehet találkozni, amelyek részben vagy egészben nem kompatibilisek a Windows 2000 rendszerrel. Ez jelentheti azt, hogy az adott program egyáltalán nem fut, de jelentheti azt is, hogy „mindössze" jelentős sebesség- vagy funkcionalitásbeli csökkentést tapasztalunk. Van azonban néhány módszer, amelyet érdemes megpróbálni, mielőtt teljesen lemondotok az adott szoftver Windows 2000-es használatáról.

• A Windows 2000 úgy készült, hogy könnyedén „húzhatók rá" olyan frissítések, amelyek könnyen megoldható kompatibilitási nehézségeket orvosolnak. A Microsoft időről-időre kiad olyan frissítéseket, amelyeket telepítve az addig futtathatatlan szoftverek is működni kezdenek. A mindenkori aktuális frissítés letölthető a Microsoft weboldaláról, a legutóbbi, 4. kiadás 2000. októberében látott napvilágot. A frissítéssel a kompatibilissá váló szoftverek között pedig nagy számban találhatók játékprogramok...

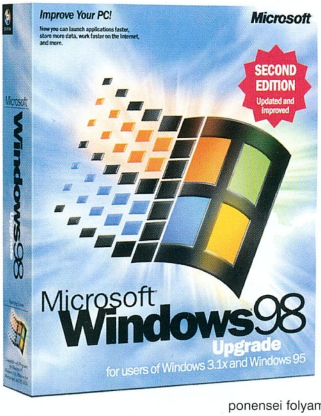
Emellett figyeljetek arra, hogy Windows Update webhelyén elérhető aktuális frissítések és persze a Service Packek telepítve legyenek. Jó ötlet lehet az automatikus frissítés-figyelő letöltése és telepítése, amely - élő Internet-kapcsolat esetén - időnként megnézi, és figyelmeztet, vagy akár automatikusan le is tölti az új frissítéseket.

Természetesen az sem árt, ha az átlagosnál sűrűbben utánanéztek a legújabb Windows 2000-es hardvermeghajtó-programoknak, sőt a játékjavító patch-eknek is.

• Ha a frissítések nem segítenek, akkor is érdemes még egy trükköt kipróbálni. A Windows 2000 gyári CD-jén van egy érdekes program, az Application Compatibility. Mint neve is mutatja, kompatibilitási gondokat igyekszik megoldani. Használatának csak és kizárólag akkor van értelme, ha az adott program - bár elképzelhető, hogy tudna futni - elzárkózik a telepítés vagy futtatás elől, amikor rájön, hogy az NT-kompatibilis Windows 2000 próbálja futtatni. Ez esetben hazudni kell neki a Windows 2000 verziószámát és egyéb jellemző tulajdonságait illetően. Ha csak ennyi a baj, akkor az Application Compatibility jó eséllyel segíthet, hiszen a legtöbb esetben sikerrel hiteti el a vele futtatott programmal, hogy a gépen nem is Windows 2000, hanem különböző Service Packekkel „foltozott" Windows 95, 98 vagy akár Windows NT4 van.

• A legtöbb egyéni Windows 2000 felhasználó rendszergazdaként (Administrator) használja számítógépét, hiszen így nincsenek megszorítások a beállítások során. Azonban a rendszergazdai jogosultság extra szolgáltatásokat (Windows NT service) igényelnek, amelyek természetesen memóriát és processzoridőt vesznek el a játékprogramtól. Ennek érdekében azt javaslom, kössetek kompromisszumot, és elégedjetek meg a kiemelt felhasználói (Power User) státusszal, amely még mindig elegendő szabadságot jelent kisebb erőforrásigény mellett. Vegyétek figyelembe továbbá azt is, hogy a játék közben a háttérben futó más programok (például file-kezelő) további fölösleges szolgáltatások, amelyek „ellopott" processzoridőként és memóriaként realizálódnak.

• A Windows 2000 az előd NT-khez hasonlóan valódi és jól működő, többfeladatos



(multitasking) operációs rendszer. Ennek értelmében minden egyes futó feladatnak (task) prioritása van, ami - egyszerűen megfogalmazva (!) - azt mutatja meg, hogy az erőforrásokhoz való hozzáférési igény esetén melyik tasknak van elsőbbsége. A Windows NT-ben 6 prioritási szint létezik, ezek csökkenő sorrendben a RealTime, High, AboveNormal, Normal, BelowNormal és Low. Ha az elindított játékprogramnak a legmagasabb prioritások valamelyikét adjuk, akkor hamarabb fog hozzáférni az erőforrásokhoz a rendszer más részeinél, miáltal futása gyorsabb lesz. Figyelem! A RealTime prioritást óvatosan osztogassátok: ilyen prioritása csak a gazda operációs rendszernek magának van, vagyis ezzel más, a működés (életben maradás) szempontjából létfontosságú feladatoktól vehetitek el a processzoridőt, ami a rendszer instabilitásához, illetve leállásához vezethet! A prioritást elindítás előtt parancssorból a START /<prioritás> <filenév> paranccsal lehet beállítani, ezzel a megadott program egyben indul is. A már elindított program prioritása a Task Manager Processes fülében állítható. De mondom még egyszer, hangosabban: csak óvatosan!

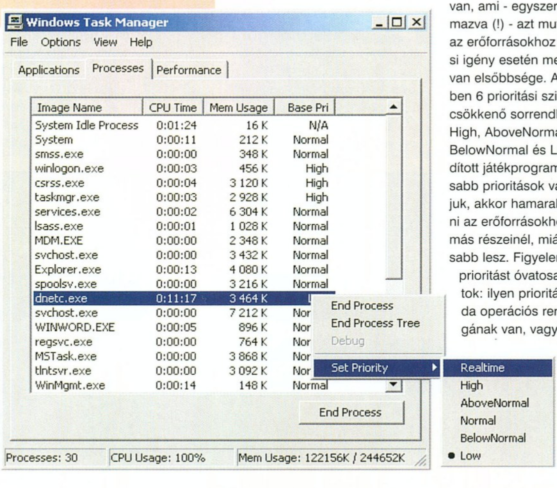
• A DirectX komponensei folyamatosan ellenőrzik az adott program működését, igyekeznek javítani az esetleges hibákat. Ez természetesen processzoridőt von el a játéktól, s a legtöbb esetben nincs szükség e szolgáltatás használatára. Szerencsére van mód a kiiktatására, ám ehhez előbb telepíteni kell a DirectX beállítópanelt a Control Panelre. A DIRECTX.CPL nevű file \WINNT\SYSTEM32 könyvtárba másolása után már el is érhető az említett beállítópanel, amelynek füleiben a Debug Output Levelt a legalacsonyabbra kell állítani.

A bemutatott néhány kompatibilitás- és sebességfokozó módszer mellett léteznek további eljárások is, azonban legtöbbjükhöz olyan bonyolult rendszerszintű változtatásokra van szükség, ame-

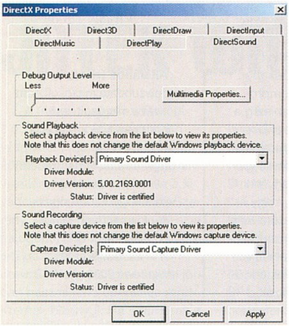
WINDOWS 2000 FRISSÍTÉSEK

Általános frissítések:
windowsupdate.microsoft.com
www.microsoft.com/windows2000/downloads

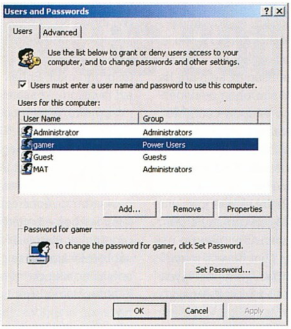
Kompatibilitási frissítések:
www.microsoft.com/windows2000/downloads/deployment/appcompat
file://SUPPORT\APCOMPAT.EXE
Windows 2000 gyári CD



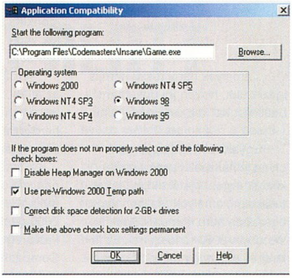
Játékok real time mode-ban - a DOS eltűnése óta ez már csak álom



DirectX debug - csak ha gondunk támad



Power User - több szabad erőforrás



Application Compatibility - kis csalás és fut a játék

lyek néhány fps-ért nem biztos, hogy megérik a befektetést, ezért nem térek ki rájuk. Mindazonáltal az Interneten bőségesen találhattok ilyen jellegű információkat.

MÉRÉS...

Az összeállított Intel Pentium III 800 MHz alapú konfiguráción a 3D Prophet 2 GeForce2 GTS 32 Mbyte videokártyához az Nvidia Detonator driver 6.50-es verzióját használtam. Mindhárom operációs rendszerre telepítettem a DirecX 8.0a verzióját, a Windows 2000 pedig az SP1 javítócsomagot is megkapta.

Mérőprogramként a meglehetősen erőforrás-igényes Quake 3 Team Arena 1.27h.beta verzióját és a 3D-s mérések etalonjának számító 3DMark 2000 1.1-es verzióját használtam. A méréseket 3-féle felbontásban futtattam: a Quake beépített fastest (640x480 pixel, 16 bites színmélység) és high quality (800x600 pixel, 32 bites színmélység) üzemmódjai mellé egy általam super high qualitynek (1024x768 pixel, 32 bites színmélység) nevezett üzemmódot is meghatároztam, hiszen ma már a jobb képességű számítógépek gond nélkül futtatnak játékprogramokat ilyen paraméterekkel.

A méréseket pedig lefuttattam 128, 256, 384 és 512 Mbyte rendszermemóriával is úgy, hogy közben a többi hardvereszköz ugyanaz maradt. Ezzel tehát fény derült a vizsgált operációs rendszerek alaphelyzeti 3D-s megjelenítési sebességére, illetve annak a (szabad) memóriamennyiségtől való függőségére is.

...ÉS EREDMÉNY

Az eredmények egész kis mértékben meglepték engem. Nem is annyira a memóriafüggőségbeli különbségek, hiszen erre számítani lehetett, sokkal inkább a Windows 2000 jó szereplése. Tudtam, gondoltam, hogy élvezhetően fog működni, de ilyen kicsi lemaradásra nem számítottam: a különbségeket helyenként hajlamos vagyok mérési hibaként kezelni.

128 Mbyte memóriával a Windows 98 és ME majdnem hajszálra azonos teljesítménnyel működött, míg a Windows 2000 látványosan lassabb volt, sőt, a 3DMark nem is futott tisztességesen. Amikor azonban behelyeztem a másik 128 Mbyte-os memóriamodult, a Windows 2000 felzárkózott: mint említettem, a különbség annyira kicsi, hogy akár mérési hiba is lehet - de ha nem az, akkor is elhanyagolható.

Ha csak játékszempontból vizsgáljuk az operációs rendszereket, világos, hogy a Windows 9x sorozat elviszi a pálmát - ráadásul kevesebb memória is elég a nagy teljesítményű működéshez. Ez esetben tehát a javaslatom az, hogy használjátok nyugodtan a Windows ME-t, ha ezzel kompatibilitási vagy egyéb bajaitok vannak, akkor pedig a Windows 98-at.

Ha azonban szem előtt tartjuk a Windows 2000 vitathatatlan érdemeit a konfigurálhatóság, kezelhetőség, stabilitás és biztonság terén, akkor bízva a ma még inkompatibilis, de egyre kisebb létszámú hardver- és szoftverkomponensek mihamarabbi kompatibilissá válásában, nyugodt szívvel válasszátok a Windows 2000-et - a csalódás esélye nagyon csekély. Egyvalamire azonban - a mérések tanúsága alapján - ez esetben áldoznotok kell (!): a számítógépet bizony meg kell kínálni némi extra (legalább 256 Mbyte) memóriával... Sok sikert!

MAT

A témáról bővebben az áprilisi Chip Magazinban olvashattok.

Rendszermemória	128 Mbyte			256 Mbyte		
Felbontás	fastest	high quality	super high quality	fastest	high quality	super high quality
	Quake 3 Team Arena 1.27h.beta					
Windows 98 4.1.1998	98,5 fps	47,2 fps	36,9 fps	103,1 fps	69,3 fps	55,6 fps
Windows ME 4.90.3000	97,9 fps	46,2 fps	37,3 fps	104,3 fps	68,4 fps	51,0 fps
Windows 2000 5.00.2195.SP1	92,1 fps	25,0 fps	23,8 fps	101,1 fps	64,5 fps	55,1 fps
	3Dmark 2000 1.1					
Windows 98 4.1.1998	99,3 fps	86,9 fps	68,1 fps	99,1 fps	86,7 fps	67,8 fps
Windows ME 4.90.3000	100,1 fps	87,2 fps	68,1 fps	99,2 fps	87,0 fps	67,9 fps
Windows 2000 5.00.2195.SP1	nem futott	nem futott	nem futott	91,8 fps	83,0 fps	67,1 fps

A Quake 3 Team Arena beépített felbontásai:
fastest: 640x480 pixeles felbontás, 16 bites színmélység
high quality: 800x600 pixeles felbontás, 32 bites színmélység
super high quality: 1024x768 pixeles felbontás, 32 bites színmélység

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 3
Balati Computer 88
CD Galaxis 21, 22
Corg Computer 101
Dynamic System .... BIV
Eathquake 31
Extreme 88
Hardverem '96 88
Herta .... BII
Lord Computer 89
LS Computer 99
MC&CD 113
MédiaÁsz 88
MyComp .... BIII
PestiEst 59
Pixel Multimedia 99
Ready Computer 101
Samsung 93, 109
Sigma Computer 101
TransAm 101
VTCD 53
Westend MM 37
Win Computer 99

OPTIKAI EGEREK

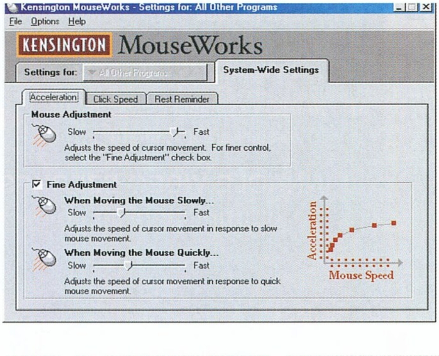
Felvéve az optikai egerek bemutatásának fonalát, legutóbb valahol ott hagytuk abba, hogy beszámoltunk a Logitech újdonágairól, melyek az eltelt negyedév alatt – az érdemeik elismerése végett – sorra a PC Gurus konfiguráció-ajánlók elmaradhatatlan tagjaiként szerepeltek. Időközben a vetélytársak az optikai megoldások piacára is megpróbáltak betörni, ezért bátran állíthatjuk, hogy létezik élet a Microsoft és a Logitech által képezett univerzum egyelőre stabilnak tűnő határai túl is. Ennek bizonyítékaként két kevésbé ismert gyártó termékét teszteltük, melyek egy ideje már a hazai piacon is elérhetők.

KENSINGTON OPTICAL PRO

A Kensington optikai megoldásán rögtön látszik, hogy minőségi darab: mind a csomagolás, mind az egér külseje igényesnek mondható. Miután az USB porton keresztül csatlakoztattuk a géphez (a doboz tartalmaz egy PS2-es átalakítót is), a telepítése zökkenőmentesen zajlott. A gyártó honlapján utoljára március elején frissítették a meghajtóját, ezért az install CD-n található driver helyett inkább az új, 5.60-as változatot preferáltuk. A használata során számunkra kicsit zavaró volt, hogy az egér kialakítása enyhén „csapott", azaz a két oldalán nem lehet rendesen „belekapaszkodni". Ez azt eredményezi, hogy a szükségesnél (megszokottnál?) kicsit több erőt kell kifejtenünk a tetejére, hogy a kívánt oldalirányú mozgásokat elérjük. Az érzékenységével nem volt gondunk, Quake3 alatt jól lehetett használni, bár a jobb gombra definiált ugrást néha egy-egy határozottabb klikkeléssel kellett nyomatékosítanunk. Összességében az egér tetszetős kivitelezésű modell, 5 év garanciával, kiváló szoftver-támogatással, ám tegyük hozzá, nem a legtökéletesebb optikai szenzorral. Nem idegesítő, mint azt tapasztaltuk időnként az IntelliMouse Explorer esetében, de nem is olyan folyamatos, mint a második generációs optikai Logitech egerek esetében. A minősége, illetve ennek megfelelően az ára is valahol a kettő között van.

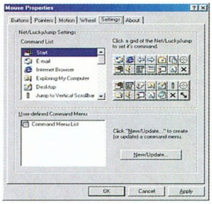
Web: www.kensington.com
Ár: 12 300 forint

INFOBOX
Pixel Multimedia Kft.
Tel: 2666-059

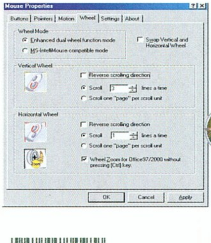


GREATEYE OPTICAL WOP-35

Az A4tech terméke jóval szerényebb csomagolásban érkezett, és az igazat megvallva a külseje alapján gyorsan a bóvli kategóriába soroltuk. Tovább rontotta a helyzetet az USB-s csatolás teljes hiánya, illetve az egér tetején található dupla görgő. Ez elsőre felesleges sallangnak tűnt, eddig is jól megvoltunk egy görgővel, tehát itt valami tetszetős marketing „csodafogást" véltünk realizálódni. Ekkor jött a végső csapás: a drivereket floppyn mellékelték, ami azért tekintettel az optikai megoldás korszerűségére, kissé idejétmúlt megoldásnak tűnt. (Arról nem is beszélve, hogy az utolsó floppy meghajtómat már két éve kiszereltem a gépből mondván, hogy minek az:).) Szerencsére az A4tech honlapjáról le lehetett tölteni a meghajtót, így ez nem okozott további nehézségeket. Itt szembesültünk azzal, hogy a tajvani cég portfoliója az egerek mellett pár hangszórót és játékvezérlőt is tartalmaz. Ezek szinte kivétel nélkül az olcsó kategória képviselői, ezért úgy gondoltuk, hogy a WOP-35 sem képes majd felvenni a versenyt az ismert gyártók minőségi termékeivel. Az első kézbevevést követően hamar kiderült, hogy az optikai résszel nincs gond, az érzékelés gyorsan és pontosan működött. A gépen „terpeszkedő" Logitech MouseWare gond nélkül detektálta PS2-es Wheel Mouse-nak, tökéletesen működött vele az egyik görgő, sőt még a PS2 rate-et is emelni tudtuk. Persze ez csak érdekesség, gyorsan nekifogtunk hát a netről lehúzott meghajtó te-



lepítésének. Közben az első negatív tapasztalatok fokozatosan átadták a helyüket a kellemes benyomásoknak, így mire eljutottunk a második görgő funkciójának feltérképezéséhez, már teljesen más szemmel néztünk az egérre. Mint kiderült, a második görgő a vízszintes scrollozásra hivatott, azaz webezés, szövegszerkesztés, táblázatkezelés során ezzel lehet adott ablakon belül a tartalmat jobbra-balra mozgatni. Így a fejlesztés már nem is tűnt olyan feleslegesnek, ráadásul a szoftverben megadhatjuk a görgetés léptékeit, így teljesen az igényeinknek megfelelő beállításokat alkalmazhatunk. Érdekes lehetőség, hogy a vízszintes scroll helyett az Office-ban (97-2000) használt Zoomot is elérhetjük róla, illetve, hogy az első görgő lenyomásával egy gyorsmenübe jutunk, ahonnan előre megadott parancsikonokat indíthatunk (LuckyJump). Végül jött az igazi megmérettetés, egy közel fél órás Team Arena parti, melynek során végső konklúzióként megfogalmaztuk, hogy ha már a szerkesztőségben nem lehet mindenhol optikai MouseMan, akkor érdemes lenne WOP-35-öket beszereznünk. Hátránya ugyan, hogy PS2-es csatolóval van ellátva, elég könnyű, és hogy a gombok mikrokapcsolója kissé hangos. Ezzel szemben, a fogása kényelmes, illetve a használata során az egérmozgás nagyon gyors, folyamatos és pontos (minden a helyén van, ezt igazából érezni lehet.). Bátran ajánljuk azoknak, akik optikai egeret szeretnének, de nem szívesen költenének rá 10 ezer forintnál többet.



Web: www.a4te
Ár: 8500 forint

INFOBOX
Kelly-Tech
Tel: 350-1246

ABIT ABIT ABIT
ALAPVETŐ EGY JÓ ALAPLAP
VH6
FCPGA/VIA
ATA 66X2
4X AGP/5PCI
1ISA/HNG
SE6
FCPGA/i815E
ATA 100X2/4X AGP
6PCI/VGA/HNG
KA7-100
SLOTA/KX133
ATA 100X4
4X AGP
6PCI/1ISA
BX133 RAID
FCPGA/i440BX
ATA 100X4 RAID
2X AGP/5PCI/1ISA
SH6
SLOT1/i815E
ATA 100X2/4X AGP
6PCI/VGA/HNG
KT7-RAID
SOCKETA/KT133
ATA 100X4
4X AGP/6PCI/1ISA
ABIT
ALAPLAP, HOT ROD, SILURO VGA, SPEAKER
AZ ÖN MEGBÍZHATÓ PARTNERE
Az ABIT termékek széles választékát vonzó áron megtalálja:
Ready Compker Kft.
1054. Bp. Vadász u. 36.
Tel.: 331-0518
Nyitvatartás:
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
WWW.READY.HU
Westend Multimédia Kft.
1062. Bp. Váci út 1-3.
WestEnd CityCenter
Lechner Ödön körút 7.
Tel.: 238-7074
Nyitvatartás:
minden nap 10.00-21.00
WWW.WECOMPUTER.CO.HU
Ostrom Computer Kft.
1015. Bp. Ostrom u. 31.
Tel.: 212-9070
1137. Bp. Szent István krt. 12.
Tel.: 06-30-968-7124
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00 Sz: 9.30-13.00
WWW.OSTROM.HU
Az ABIT logo az ABIT Computer Corporation bejegyzett védjegye

CORG COMPUTER
CORG COMPUTER KFT.
1111 BARTÓK BÉLA ÚT 46.
TEL.: 466-6675, 386-9810
FAX: 365-6165
Digitális Videó és Audió Centrum
Szinte minden, amire a digitális képalkotástól a feldolgozásig szüksége lehet.
DIGITÁLIS VIDEÓ ESZKÖZÖK
• DV editáló rendszerek
Canopus Raptor és EzDV kártyák – a kategória legjobbjai
Pinnacle – teljes termékskála
Matrox RT2000 – a filmszerkesztés új standardja; a legkeresettebb editáló rendszer
• DV és D8 kamkorderek
Sony, Panasonic, Canon
A nálunk vásárolt Sony és Panasonic kamkordereken díjmentesen alakítjuk ki a DV bemenetet!
Hihetetlen árzuhanás!
• MPEG-I és MPEG-II rendszerek Hardver eszközök már nettó 138e Ft-tól
DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK
A digitális kamera, amivel már a profik is elégedettek lehetnek:
• Nikon Coolpix 990
A Digital Camera szaklap ítélete: best buy: unrivalled photographic features
• További kínálatunk
– a NIKON digitális kamerák és scannerek teljes választéka
– állványok, vakuk, kiegészítők
Részletes ajánlatainkat keresse web lapjainkon:
http://www.corg.hu

SigmaLine Computer
Komplett konfigurációk, alkatrészek értékesítése, kedvező hitel lehetőséggel!
Számítógépek átépítése, bővítése és komplett szervízelése
Gold 1+2ÉV Garancia!
• INTEL 566 CEL.
• PII/III 100Mhz ALAPLAP
• 7,5GB HDD, 56K MODEM
• 32MB SD RAM, SB HANG
• 8 MB 2D/3D AGP VGA
• 52X DELTA CD-ROM
• 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
• 14' SVGA MONITOR
NETTÓ 99.900.-
Diamond 1+2ÉV Garancia!
• INTEL 600 CEL.
• PII/III 100Mhz ALAPLAP
• 7,5GB HDD, 56K MODEM
• 32MB SD RAM, SB HANG
• 8 MB 2D/3D AGP VGA
• 52X DELTA CD-ROM
• 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
• 15' SVGA DIG. MONITOR
NETTÓ 119.900.-
Diamond PRO 1+2ÉV Garancia!
• INTEL 700 CEL.
• PII/III 100Mhz ALAPLAP
• 10,2GB HDD, 56K MODEM
• 64 MB SD RAM, SB HANG
• 8 MB 2D/3D AGP VGA
• 52X DELTA CD-ROM
• 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
• 15'SVGA DIG. MONITOR
NETTÓ 139.900.-
Kiskereskedelmi üzletünk
Címünk:
1077 Bp. Dohány u. 54.
Tel.: 462-03-11
Tel./Fax: 462-03-10
Nyitva: H-P:10⁰⁰-18⁰⁰
www.sigmaline.hu
20% ELŐLEGGEL! OTP HITELRE!
Használt alkatrészek
• 14" MONITOROK 15.000.-
• 15" MONITOROK 25.000.-
• 17" MONITOROK 40.000.-
• Intel 233MMX 12.000.-
• Intel PII 333 14.000.-
• ABIT ALAPLAPOK 18.000.-
• 1MB PCI VGA 3.000.-
• AMD K6-2 450 15.000.-
• HP 600C NYOMTATÓ 19.000.-
• 1,44 FDD 2.500.-
Látogasson el megújult weboldalunkra !
www.sigmaline.hu Email: info@sigmaline.hu

info@trans-am.hu
WWW.TRANS-AM.HU
Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig
TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia
Használt alkatrészek adás-vétele
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
Áraink a március 20.-ai készletek alapján készültek
15" Licom SVGA 3 év garancia 37.600,-
20 Gb Quantum winchester 25.200,-
PII Pc Partner VIA AT FCPGA 15.200,-
Pentium II 433 Celeron PPGA 13.200,-
128 Mb / 133 Mhz SD RAM 9.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem 5.200,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100,-
100 darabos kiszerelésben
Trans-Am Devil PII Celeron : 124.000,-
Pentium II EX , PII 433A Celeron , 64 SD,
20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP
52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

MULTI-DISPLAY ÖSSZEHASONLÍTÁS

BEVEZETÉS

Felfedezők, hódítók és trónkövetelők

Immár két esztendeje annak, hogy a professzionális felhasználók körében osztatlan népszerűségnek örvendő kanadai Matrox útjára bocsátotta G400 grafikus lapkáját, s a reá épülő kártyákat, amelyeknek mindmáig egyik legnépszerűbb tulajdonsága több megjelenítő eszköz egyidejű támogatása. A DualHead névre hallgató szolgáltatás segítségével nemcsak egy második monitor, hanem TV-k és projektorok párhuzamos használata is lehetővé vált. Ez még önmagában ugyan nem tűnik forradalmi újdonságnak, hiszen TV-outputok korábban is feltűntek egyes grafikus kártyákon, ám ha mindehhez hozzávesszük, hogy a Matrox megoldása révén a felhasználóknak többé nem kellett megelégedniük az elsőszámú videokimenet által létrehozott kép egyszerű replikájával, hanem a második megjelenítőn eltérő képet is létrehozhattak, a DualHead nagyszerűségét hirdetők álláspontja máris érthetőbbé válik.

A Matrox technológiájának előnyeit felismerő PC-gyártók számos nagy volumenű megrendelése is világosan jelezte, hogy a piac kedvezően fogadta a DualHead első inkarnációját. Ez a kanadai cég számára kétségkívül paradicsomi állapot több mint egy évig, egészen 2000. júliusáig tartott, amikor a Matrox e téren aratott sikereit elirigylő Nvidia is előállott a maga hasonló eljárásával. A TwinView névre keresztelt technológiának elméletileg

ugyanazt kellett volna nyújtania, mint a Matrox (véletlenül szintén nyolcbetűs és két nagybetűvel írt) megoldásának, mindezt ráadásul annak a GeForce 2 MX 3D gyorsítónak a nyers erejével megtámogatva, amellyel a már ekkor is igen korosnak számító G400 kétségkívül nem versenyezhetett. Ám teltek-múltak a hónapok, s az időközben a G450 grafikus lapka megjelenésével is csak kisebb technológiai ráncfelvarráson átment DualHead pozíciói továbbra sem látszottak jelentősen gyengülni. Igaz ugyan, hogy a GeForce 2 MX üzleti szempontból óriási sikernek bizonyult, ám hihetetlen módon korántsem abban a piaci szegmensben, ahová megalkotói eredetileg szánták! Az Nvidia üdvöskéjének kedvező eladási mutatóiban ugyanis vajmi kevés szerepet játszott az a TwinView, amely a gyártótól szokatlanul hónapokkal a hivatalos megjelenés után is meglehetősen kiforratlan állapotban leledzett. Így aztán nem csoda, hogy erre a továbbra is jórészt a Matrox által birtokolt részterületre egy harmadik iparági óriás is szemet vetett.

2001 februárjában tehát a lassan szappanoperába hajló történet eddig utolsó, ám valószínűleg nem végső szereplőjeként ringbe szálló ATI is bejelentette a maga megoldását, amely elsősorban a kanadai cég által nemrég bekebelezett Appian technológiájára épül. Érdekes módon vetélytársaihoz hasonlóan az ATI sem high-end termékeinek társául választotta az általa HydraVisionnek nevezett eljárást, hanem az Nvidia példáját követve a Radeon csökkentett tudású (értsd T&L egység nélküli) változatát szánta a célra. A döntés okai megint csak a megcélzott vásárlóréteg sajátos igényeiben keresendők, ti. mindhárom kártyát, köztük a Radeon VE-t is elsősorban üzleti és professzionális, nem pedig "mezei" felhasználóknak szánták. Ennek megfelelően a gyártók elsősorban a több megjelenítő eszközt is támogató technológiák implementálására és a 2D-s képminőség maximalizálására törekedtek, így a fenti kártyáktól hiába is várnánk kiemelkedő 3D-s teljesítményt (az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a G450-től és a Radeon VE-től eltérően a GeForce 2 MX ezen a téren sem vall szégyent). Persze annak ellenére, hogy kétségkívül nem a sebesség démonairól van szó, mindhárom megoldás így is jó szolgálatot tehet az extra funkciókra vágyó felhasználóknak. S hogy pontosan mennyire is jót? - nos, a témában értekező két cikkünkből remélhetőleg ez is kiderül majd...

MATROX DUALHEAD

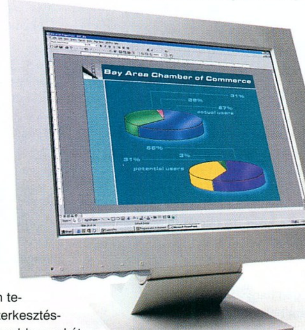
Két fej, dupla IQ?

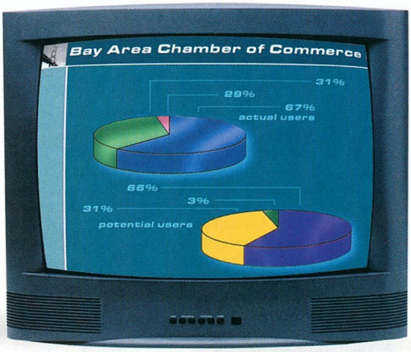
A Matrox DualHead szolgáltatása jelenleg két kártyán, a G400-on és a G450-en érhető el, természetesen kizárólag a két VGA csatlakozóval ellátott változatokon. Nagyfokú igényességről téve tanúbizonyságot a gyártó a TV csatlakoztatáshoz szükséges eszközöket is a termék tartozékává tette, tehát a második monitor konnektora mellett mindjárt egy RCA és egy S-VHS csatlakozóval is gazdagabbak leszünk. A meghajtóprogramok telepítésekor a rendszer automatikusan érzékeli az esetleges második monitor jelenlétét, s az operációs rendszer már ennek megfelelően áll fel, alapkonfigurációban ugyanazt a képet jeleníti meg mindkét kijelzőn (sajnos, ha további TV-t használunk, az eszközt manuálisan kell felismertetnünk a kártyával). Érdekesség, hogy ez a Matrox által Clone-nak nevezett üzemmód G450 esetén állítólag DOS alatt is működőképes, mindenestre az általam tesztelt régebbi G400-at erre nem lehetett rábírni.

A DualHead-del kapcsolatos részletes beállításokat (minő meglepetés) a Display Properties menü DualHead almenüjéből érhetjük el. Alapvetően három üzemmód használatára nyílik lehetőségünk, ezek a már említett Clone, a DVDMax és a Multi-Display. Elméletileg valamennyi üzemmód aktiválásakor újra kellene indítanunk a rendszert, ám furcsa módon a gyakorlatban azt tapasztaltam, hogy ez nem mindig szükséges. Bármelyikre is essen választásunk, további almenük segítségével könnyedén elvégezhetjük a második kijelző finomhangolását, kezdve a felbontástól és frissítési frekvenciától (Clone, Multi-Display) egészen a kontraszt, a színhőmérséklet, a kimenet típusa és a képarány beállításáig (DVDMax). Az átlagfelhasználóknak valószínűleg az a DVDMax üzemmód bizonyul majd a leghasznosabbnak, amelynek segítségével a második kijelzőn a teljes képernyős DVD lejátszás minden előnyét évezhetjük, míg az első monitoron desktopunk és a rajta lévő alkalmazások továbbra is aktívak maradhatnak. Természetesen az, hogy milyen programokat futtathatunk az MPEG-2 dekódolás teljesítményének érzékelhető csökkenése nélkül, nagyban függ számítógépünk kiépítettségétől (főleg a processzortól, melyből legalább 500 MHz-es egység ajánlott) és az általunk használt dekóder-megoldástól (szoftveres, vagy hardveres). Ennek megfelelően az erőteljesebb PC-k tulajdonosai akár egy időben nézhetnek filmeket, végezhetnek képfeldolgozást és internetezhetnek, míg a gyengébb konfigurációkkal rendelkezők jobban teszik, ha a szövegszerkesztésnél erőforrás-igényesebb munkát nem folytatnak az elsődleges kijelzőn.

Az egykori Diamond Multimedia egyik büszkeségének számító InControlTools alkalmazáscsomaghoz hasonlóan a Matrox PowerDesk meghajtóprogramjai is számos olyan rezidens szoftverrel egészülnek ki, amelyek a grafikus környezet gyors és hatékony manipulációját teszik lehetővé. Ezek talán legfontosabbika az a MultiDesk, amely a Multi-Display üzemmód

aktiválása esetén több, szabadon konfigurálható desktop egyidejű használatára is alkalmas. A MultiDeskbe integrált Manager





segítségével pontosan nyomon követhetjük az éppen futó programokat, s egyetlen kattintással aktívvá tehetjük bármelyik minimalizált szoftvert. Ezzel szemben a QuickDesk alkalmazás elsősorban személyre szabott desktop sémák létrehozására szolgál, tehát használatához nincs feltétlenül szükség két kijelzőre. A QuickDesk részét képezi a Monitor Wizard nevezetű, szerintem rendkívül hasznos kis segédprogram is, amellyel monitoraink beállításait változtathatjuk meg, akár a gyártó által engedélyezett maximális határértékeken túl is! Amennyiben kijelzőnk videosávszélesség terén rendelkezik némi tartalékkal, akár kisebb csodákat is végbevihetünk; jómagam pl. a hivatalosan legfeljebb 85 Hz-en frissítési frekvencián működőképes 17" MAG monitoromat, egészen 138 Hz-ig voltam képes tuningolni: ugye nem kell részleteznem, hogy a képminőség terén milyen pozitív változás állt be... Végezetül a Hot Keys szolgáltatás neve önmagáért beszél, míg a Multi-Display Control segítségével egyes alkalmazásokhoz rendelhetünk előzetesen meghatározott DualHead funkciókat.

Közvetlenül lapzárta előtt a Matrox számos olyan újabb szolgáltatást jelentett be DualHead technológiájához, amelyek elsősorban az üzleti Internet-felhasználók számára bizonyulhatnak fontosnak. Az e-commerce jegyében összefoglalóan eDualHeadnek hívott újítások révén három további, több kijelzőre optimalizált üzemmód vált elérhetővé: a PageWrap, a PageLog és PageJump. A PageWrap funkció segítségével a méretesebb weboldalak olvasása egyszerűsödik le jelentősen, ti. a szöveg első kijelzőn el nem férő része automatikusan a második kijelzőn kerül megjelenítésre. A PageLog elsősorban a már meglátogatott honlapok nyilvántartására szolgál: míg az első kijelzőn az éppen aktív weboldal tartalma látható, addig a második kijelzőn az előzőleg felkeresett weboldalak listázódnak ki. Amenynyiben vissza akarunk térni valamelyikhez, nincs is más dolgunk, mint egy kattintással kiválasztani a fastruktúrában megjelenített linkek legszimpatikusabbját. Az új szolgáltatások sorát záró PageJump használatakor pedig az újonnan megnyitott linkek automatikusan a második kijelzőn jelennek meg, ezáltal továbbra is elérhetővé teszik a kiindulópontul szolgáló honlapot.

A jövő hónapban az Nvidia TwinView és az ATI HydraVision technológiáját ismertetjük részletesebben, majd a konkurens eljárások összehasonlításával zárjuk sorozatunkat.

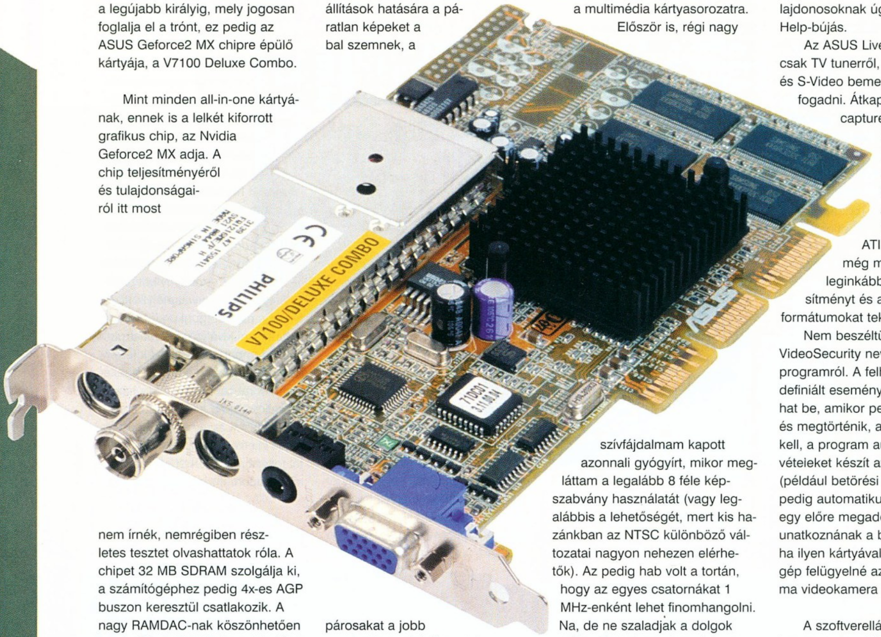
Joshua

ASUS V7100 DELUXE COMBO

Szerencsésnek mondhatom magamat, hiszen lassan már két éve, hogy a PC ipar összes all-in-one kártyáját a kezem között tarthattam, és tesztelhettem. Ez idő alatt látványos fejlődést tapasztaltam, kezdve az ATI Rage Pro alapú, All-in-Wonder kártyájától, melyet forrasztani kellett, ha PAL B/G jelet akartunk rajta fogni, egészen a legújabb királyig, mely jogosan foglalja el a trónt, ez pedig az ASUS Geforce2 MX chipre épülő kártyája, a V7100 Deluxe Combo.

Mint minden all-in-one kártyának, ennek is a lelkét kiforrott grafikus chip, az Nvidia Geforce2 MX adja. A chip teljesítményéről és tulajdonságairól itt most nem írnék, nemrégiben részletes tesztet olvashattatok róla. A chipet 32 MB SDRAM szolgálja ki, a számítógéphez pedig 4x-es AGP buszon keresztül csatlakozik. A nagy RAMDAC-nak köszönhetően maximálisan 240 MHz-es frissítési frekvenciát is elérhetünk 16,7 millió színnel 800*600 képpontos méret mellett, ugyanilyen jellemzőkkel 1280*1024-ban a monitort próbáló 170 MHz-et.

Lássuk inkább azokat a szolgáltatásokat, amelyek különlegessé teszik a kártyát. A csomagból a szokásos alkatrészeken kívül két kábel és egy fehér doboz pottyan ki. Ez utóbbi rejti a 3D stereoscope megjelenítéshez szükséges szemüveget. Nagy durranást senki se várjon, ez egyszerű műanyag szemüveg némi elektronikával, mely azt a célt szolgálja, hogy a megjelenített képkockák közül a páratlanokat a bal, a párosakat a jobb szemünkkel lássuk. Eközben a monitoron levő kép a 3D Stereoscope beállítások hatására a páratlan képeket a bal szemnek, a párosakat a jobb szemnek megfelelően „tolja el", így ál-3D hatást érezhetünk. Nem véletlen, hogy ez a technika nem terjedt el, szerintem fél óra ebből a „gyönyörből", és máris kérhetjük a beutalót a szemorvoshoz. Mindenesetre jó móka, néha érdemes kipróbálni.



A TwinView technológia viszont annál figyelemre méltóbb. Két monitort vezérelhetünk, vagy monitort és TV-t egyszerre, akár úgy is, hogy a TV-n DVD filmet nézünk, a monitoron pedig csinálhatunk akármi mást. A fiúk pedig úgy tűnik, megoldották az állandó TV kimenetes gondot, fekete csíkok meg elcsúszott képek immár nincsenek.

Gyártó	ASUS
Típus	V7100 Deluxe Combo
Grafikus chip	Nvidia Geforce2 MX
Memória	32 MB SDRAM
RAMDAC	350 MHz
Chip/memória órajel	173/166
Maximális felbontás	2048*1536
Maximális frissítési frekvencia	240 MHz
Extrák	TV tuner, 3D szemüveg

Most pedig jöjjön, aminek jönnie kell! Új királyt avatunk a TV tunerrel rendelkező all-in-one kártyák között, mégpedig tesztünk alanyát. Eddig az ATI All-in-Wonder kártyái vitték el a pálmát, de az ASUS több ponton rálicitált a multimédia kártyasorozatra. Először is, régi nagy szívfájdalmam kapott azonnali gyógyírt, mikor megláttam a legalább 8 féle képszabvány használatát (vagy legalábbis a lehetőségét, mert kis hazánkban az NTSC különböző változatai nagyon nehezen elérhetők). Az pedig hab volt a tortán, hogy az egyes csatornákat 1 MHz-enként lehet finomhangolni. Na, de ne szaladjak a dolgok elébe. Ott tartunk, hogy kártya a gépben, ASUS Live program felinstallálva. A kezelőfelület rendkívül kézre álló és logikus, gyorsan beállítottam a képszabványt, majd a Setup menüben kiválasztottam a mindig bevált UK Cable normát, ezután jöhetett az Autoscan, amit húzós ideig, 15 percig művelt, de közben láthattuk, hogy mikor melyik frekvenciatartománynál tart, és hány százalék van még hátra. A végén nagyvonalúan a 11 csatornám helyett 33-at talált, de az sose baj, törölni mindig könnyebb, mint utólag kézzel megkeresni azt, amit kihagyott. Ezek után lehetett finomhangolni, és a beállított program máris készen volt. A TV képét egérrel lehet méretezni egyből teljes képernyőre, vagy háttérképként beállítani. Ez utóbbi lehetőség megvan az ATI kártyái esetében is, érdekes, de kellemetlen tud lenni, mikor az ember látja, hogy valami érdekes történik, és ilyenkor őrülten elkezdi tologatni az ablakokat, hogy lássa, mi van a háttérképen. Egy valamire nem jöttem rá, hogy vajon mivel lehet a hangot állítani, mert a grafikus kezelőpanelen található + és - nehezen esik „kézre", de a jövendő tulajdonosoknak úgysem árt egy kis Help-bújás.

Az ASUS Live program nemcsak TV tunerről, hanem kompozit és S-Video bemenetről is tud jelet fogadni. Átkapcsolhatunk capture módba, és így képeket vagy teljes videókat tudunk a merevlemezre rögzíteni. Azt viszont alá kell írni, hogy az ATI kártyái ebben még mindig jobbak, leginkább a rögzítési teljesítményt és a rögzíthető képformátumokat tekintve.

Nem beszéltünk még a VideoSecurity nevű, érdekes programról. A felhasználó előre definiált eseményeket programozhat be, amikor pedig eljön az idő és megtörténik, aminek történnie kell, a program automatikusan felvételeket készít az eseményről (például betörési kísérlet), emellett pedig automatikusan emailt küld egy előre megadott címre. Nem unatkoznának a biztonsági őrök, ha ilyen kártyával ellátott számítógép felügyelné az objektumot a sima videokamera helyett.

A szoftverellátottságra sem lehet panasz, a driver CD mellé a Soldier of Fortune teljes játékot kapjuk, a CyberLink VideoLive Mail, a Ulead VideoStudio programjait és az ASUSDVD 2000-et, így a kártya minden tulajdonságát legális programokkal tudjuk kipróbálni.

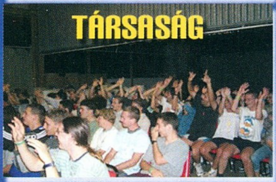
A kártya mindenképpen megéri, hiszen 50000 Ft körüli nettó árát kifizetve Geforce2 MX chipes, TV tunerrel szerelt kártyának leszünk boldog tulajdonosai, mindezt az ASUS minőségével és egy halom legális szoftverrel.

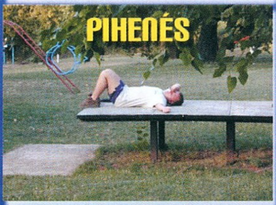
Flex

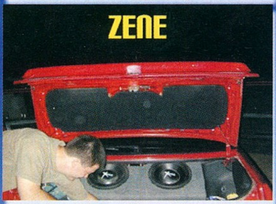
INFOBOX

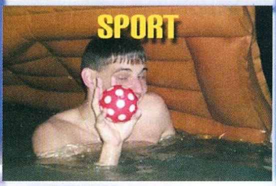
Macroda Kft.
Tel.: 214-2392

AMI BIZTOS LESZ:









A NYÁR UTOLSÓ NAGY BULIJA...

PC GURU TÁBOR 2001

HAGYOMÁNYAINKHOZ HÍVEN IDÉN IS MEGRENDEZZÜK NYÁRBÚCSÚZTATÓ SZÁMÍTÓGÉPES TÁBORUNKAT. QUAKE, STARCRAFT, COUNTER STRIKE MINDEN MENNYISÉGBEN.
ÉJJEL-NAPPAL MŰKÖDŐ HÁLÓZATOK.
ÉBRESZTŐ, REGGELI TORNA, NAPIREND NINCS.

IDŐPONT: 2001. AUGUSZTUS 21-28. 8 NAP, 7 ÉJSZAKA
HELYSZÍN: ALSÓÖRS
ELHELYEZÉS: 3-4 ÁGYAS SZOBÁKBAN
A TÁBOR KÖLTSÉGE:
ÉTKEZÉS NÉLKÜL: 11000 FT
ÉTKEZÉSSEL: 19000 FT
(NAPI 4X ÉTKEZÉS, 1. NAP: VACSORA, 8. NAP: REGGELI)
A JELENTKEZÉS ALSÓ KORHATÁRA: 16 ÉV*
16 ÉV ALATTI GYERMEK KIZÁRÓLAG FELNŐTT FELÜGYELETTEL JÖHET!

SZÁMÍTÓGÉPRŐL ÉS HÁLÓZATI KÁRTYÁRÓL (KÁBELRŐL) MINDENKINEK MAGÁNAK KELL GONDOSKODNIA, MI AZ ELHELYEZÉST ÉS A HÁLÓZATOT BIZTOSÍTJUK.
A NAPONTA MEGRENDEZÉSRE KERÜLŐ MULTI-PLAYER VERSENYEKRE AZOK IS BENEVEZHETNEK, AKIK NEM HOZNAK MAGUKKAL GÉPET.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ:
BALASSA TÍMEA 350-8179,
PCGURU@VOGEL.HU,
BUDAPEST, 1300, PF. 210.

JÁTÉKOK HÁLÓZATBAN

Kevés olyan játékprogramot lehet találni, amelyik ne tudna hálózatban működni. Bár sokaknak felesleges mondanom, a hálózati játék röviden ennyit jelent: több számítógépen, több játékos, valós időben, egymást támogatva vagy egymás ellen tud játszani gépi vagy ugyancsak emberi ellenfelekkel. Hogy ez utóbbiaknak mi a legnagyobb előnyük, azt talán fölösleges is kiemelnem: kiszámíthatatlanok.

A nagyüzemi játékosok tudják, hogy minden játékban eljön az a pont, amikor a gép többé nem jelent igazi kihívást, mert lépései előre kiszámíthatók. Hasonlóan a játék a polcra kerül akkor is, amikor az összes pályát sikerült végigcsinálni.

A játékok hálózati alkalmazásával a fenti gondok nem léteznek, nem is létezhetnek, hiszen az ember nem gép: várható cselekedeteit nem tudjuk előre pontosan meghatározni, továbbá ugyanazt a feladatsort soha nem hajtja végre kétszer ugyanúgy. A legjobb emberi játékos is hibázik, ezért legyőzhető. Egyelőre nem sikerült olyan mesterséges intelligenciát (AI) alkotni, amely kellően erős, mégis eléggé gyenge a hibázáshoz.

A több (két) ember – egy gép elképzelés az otthoni számítógépeken (Commodore, Apple, Atari, Spectrum stb.) működött utoljára, ma már minden játékosnak külön számítógép kell. Ezeket a kommunikáció megteremtésének érdekében össze kell kapcsolni. A megoldás: hálózat.

Kiindulópontunk olyan helyzet lesz, amikor nincs kész hálózat, mint az iskolában vagy a munkahelyen, hanem mindent a leendő játékosoknak kell megoldaniuk, előkészíteniük. Alapértelmezésként bemutatjuk a helyi hálózat létrehozásának lépéseit, de szó lesz az Internetről és a közvetlen kábeles vagy modemes kapcsolatról is. De előtte a múlt:

A KEZDETEK

A PC-ken a hálózatos korszak előtt is volt lehetőségünk egymás ellen játszani: gondoljunk csak a Tank Warsra (BOMB), a Scorched Earth-re vagy nagy sikerű Worms első verziójára, amikor apró féregcsapatok üzentek hadat egymásnak, cuppogó hangokat és különböző anyanyelvű csatazajt előállítva. A BOMB, a SCORCH és Worms sem volt azonban valós idejű: a gépet egyszerre csak az egyik játékosnak kellett kezelnie.

Aztán jött a Doom és a Descent, majd a Duke Nukem 3D és a Quake. E játékok közös jellemzője a hálózati támogatás. Az unalomig ismert pályák véres küzdelmek színterei lettek. A cél immár nem a pálya megfejtése, hanem egymás minél hatékonyabb és gyorsabb elpusztítása, amit persze az adott pálya mozdítható tereptárgyai is megsínylenek. Ennél nem kisebb élvezet a kooperatív együttműködés a közös ellenség, a számítógép által vezérelt - Quake-nyelven - „bot”-ok ellen. A Warcraft, majd – több egyéb, nem ennyire sikeres kísérlet után - a PC Guruban nemrég teljes verzióban megjelent Total Annihilation elhozta a stratégiai játékok, a Screamer és a Big Red Race pedig az autós játékok hálózatos fénykorát. Ezek ugyancsak valós időben játszhatók hálózatban emberi ellenfeleink vagy a számítógép AI-jai ellen.

Az úttörők hatására aztán hatalmas áradat indult e legfontosabb játékkategóriákban. A PC Guruban szinte minden hónap újdonságokat hoz. Napjainkban a Quake 3 Team Arena, a Starcraft vagy a magyar Insane a menők. A programozók azonban nem tétlenkednek. A játékáradat várhatóan a jövőben sem fog megállni, s ezeknek az egyik közös jellemzőjük továbbra is megmarad: ahogy a „buta” hálózati terminálokból lett önálló PC-ink megint a „connected” vagy „wired”, vagyis az állandó internetes üzemmód felé kacsintgatnak, a játékok is képesek lesznek a hálózati működésre még inkább kihasználva az Internet adta lehetőségeket.

SZÜKSÉGES ALKATRÉSZEK

Még az előkészületek megkezdése előtt minden játékosnak be kell szereznie egy hálózati csatolót. Ez az a kártya, amelyen keresztül a számítógépek kommunikálni tudnak egymással.

A hálózati csatolóknak sokféle típusa van. Ezek közül a hálózati játékokra legalkalmasabb és legmegfelelőbb árú kártyák a maximálisan 10 Mbit/s sebességű, PCI buszos, BNC és UTP csatlakozóval egyaránt ellátott Ethernet csatolók. Ezek ára márkától függően 2 és 10 ezer forint között van. Létezik ugyan 100 Mbit/s sebességű hálózati csatoló is, de a játékok adatforgalmához a 10 Mbit/s is bőségesen elég, és ezzel a sebességgel a gépről-gépre történő másolások is kivárható idő alatt véget érnek.

Mindenképpen PCI buszos csatolókat javasolunk, mert bár az ISA buszos változat tökéletesen kompatibilis velük, az ISA busz kezd nagyon kihalni az alaplapokról, így hamarosan mindenképpen váltanunk kellene. Van olyan kártya, amelyen csak BNC vagy csak UTP csatlakozó van. Az univerzalitás miatt azonban érdemes olyant vásárolni, amelyen mindkettő megtalálható.

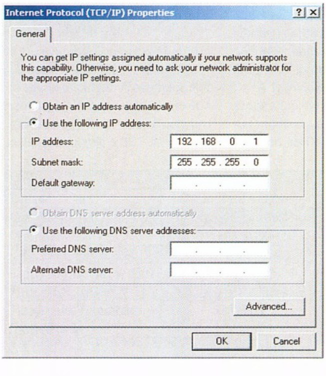
Ugyancsak be kell szereznünk a gépek (várható) számánál eggyel kevesebb darab koaxiális hálózati kábelt BNC csatlakozóval és 2 darab 50 ohmos lezárót, vagy egy 8 csatornás hubot a gépek számával megegyező darab UTP csatlakozós kábellel. A BNC-s megoldás egyszerűbb, az UTP-s „tudományosabb” és biztonságosabb. Az összekapcsolás módjáról később.

ÖSSZEÁLLÍTÁS

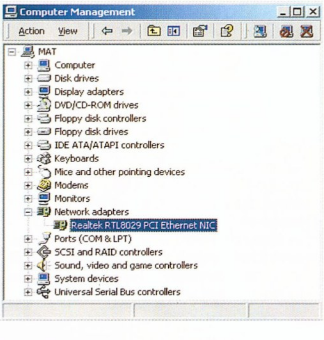
A hálózati csatolókat otthon érdemes beszerelni, hogy ne a helyszínen derüljön ki, ha valami hiba van. Aki nem érzi biztosnak számítógép-szerelői tudását, bízza a beszerelést szakműhelyre. Aki ért hozzá, az nyugodtan helyezze be a kártyát egy üres, IRQ szempontjából megosztás nélküli PCI slotba.

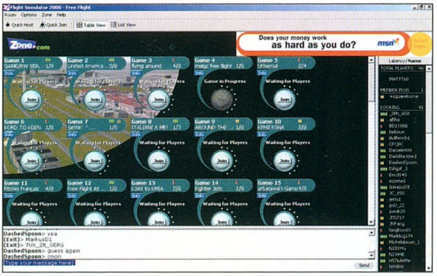
Ezután indítsuk el a Windowst, és készítsük elő a meghajtóprogramot tartalmazó lemezt, mert erre lehet, hogy szükség lesz. A Windows fel fogja ismerni a kártyát, mint hálózati csatolót, és ha nem talál hozzá meghajtóprogramot a saját CD-jén, akkor kérni fogja a csatoló lemezeit. Ellenkező esetben a lemezekre nincs szükség, de felhívom a figyelmet arra, hogy a Realtek

TCP/IP beállítások

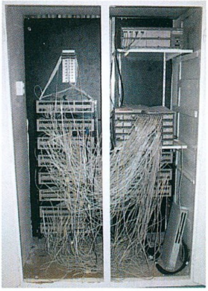


Device Manager - a hálókártya jól települt





MSN Gaming Zone - internetes játékhoz



RTL8029-es chip windowsos meghajtóprogramja hibás, ezért a jól felismert Realtek kártya esetében is érdemes a saját drivert használni.

Az újraindítás után ellenőrizzük, hogy a hálózati csatoló megjelent-e a Device Managerben. Ha sárga felkiáltójel van a kártya mellett, akkor az illesztőprogram telepítése vagy nem jó, vagy a kártya ütközik valamely más eszközzel. Kettős kattintás a kártyára, és azonnal kiderül a hiba oka. Ha nincs mellette a felkiáltójel, akkor minden a legnagyobb rendben zajlott. Minden más beállítást a helyszínen érdemes elvégezni, egyszerre az összes gépen. Így rögtön kipróbálható, hogy a beállítások jók-e, és nem kell esetleg kétszer dolgozni.

A számítógépek szállításakor legyünk nagyon körültekintők. Mivel eközben valószínűleg rázkódásoknak lesznek kitéve, érdemes a merevlemez adatait archiválni, hogy az esetleges meghibásodás ne okozhasson károkat.

Ha párás-esős időben utazunk, akkor a gépeket a megérkezés után legalább egy óráig ne kapcsoljuk be, hogy a gépházban lecsapódott pára ne okozhasson zárlatot. Esetleg segít, ha hajszárítóval langyos (!) levegőt fújunk be a ventilátorrácson keresztül.

Amíg a gépek száradnak, kezdjük el a kábelezést. A BNC-s koax kábeleket dugjuk a hálózati csatolókhoz kapott T elosztókba, az elosztókat pedig a számítógépekbe. A két szélső elosztóra tegyünk lezárót. Ha UTP-t és hubot használunk, akkor minden géptől csatlakozzon egy fordítás nélküli kábel a hubhoz - és ne felejtsük el bekapcsolni a hubot!

BEÁLLÍTÁSOK

Ezzel minden készen áll a gépek beállításához, ami alapvetően egyszerű művelet. A Control Panel Network ikonjára kattintva előjön az ablak, amelyben elvégezhetjük a szükséges beállításokat.

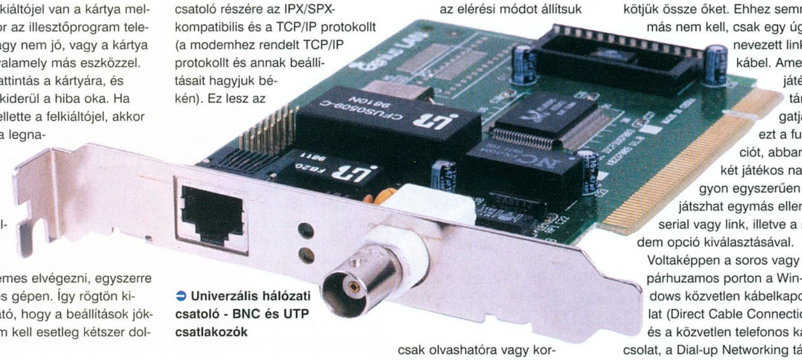
1. Telepítsük föl a hálózati csatoló részére az IPX/SPX-kompatibilis és a TCP/IP protokollt (a modemhez rendelt TCP/IP protokollt és annak beállításait hagyjuk békén). Ez lesz az a nyelv, amelyen a gépek kommunikálnak egymással. Ne feledkezzünk meg a File and print sharing (file- és nyomtatómegosztás) engedélyezéséről. Az IPX-szel nincs több dolgunk, a - hálózati csatolóhoz rendelt! - TCP/IP-nél be kell állítanunk a saját, egyedi IP-címet (az Interneten soha nem használt 192.168.x.x tartományból), a subnet maszkot (255.255.0.0), továbbá – megosztott, közös internetezéshez – az átjáró (gateway) és a DNS szerver címét (ez utóbbiaknak az Internetre közvetlenül kapcsolódó modemes gépen nincs jelentősége, minden más gépen a kapcsolattal rendelkező gép IP-címe kell, hogy legyen).

2. Az Internetre közvetlenül kapcsolódó gépen a használni kívánt modemes kapcsolathoz engedélyezzük a megosztott használatot. Ekkor a Windows átjárást engedélyez a belső hálózat és az Internet között.

3. Állítsuk be a számítógép nevét és munkacsoportját. A név tetszőleges lehet, míg a munkacsoporthoz érdemes minden játékosnak azonosat beállítani. Így kevesebb kattintással tudjuk elérni a többi gépet.

4. Konfiguráljuk a hálózati üzemmódot megosztás- és nem felhasználó-alapúra. Számítógépünk ne legyen tagja hálózati tartománynak (domain). Ezáltal nem valamiféle központi szerver, hanem minden gép maga dönti el, hogy beengedi vagy elutasítja a hálózati kérelmeket például a megosztott erőforrásaihoz.

5. Próbáljuk ki, hogy minden rendben működik-e. Osszuk meg például a C: meghajtónkat vagy valamelyik mappát. Adjunk neki valamilyen nevet (a többiek ezen a néven fogják látni a hálózaton a megosztott meghajtót vagy mappát), majd bizalmunktól függően az elérési módot állítsuk csak olvashatóra vagy korlátozás nélkülire.



Univerzális hálózati csatoló - BNC és UTP csatlakozók

6. Ezek után próbáljuk ki, hogy minden gép lát-e minden másik gépet. Ha senki nem lát senkit, akkor a koax kábel folytonosságával vagy az UTP-s hubbal lehet gond, míg ha csak egy géppel van baj, akkor koaxos hálózat esetén az adott gép beállításaival, UTP-s esetén pedig az adott kábellel lehet baj.

A beállítási folyamat nem vesz igénybe 15 percnél többet, és amennyiben minden rendben van, készen állunk a hálózati játékra.

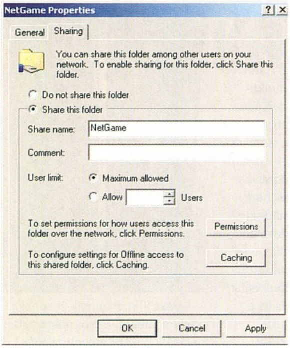
A kiszemelt játék telepítése után általában az egyik játékosnak kell elvállalnia a host, vagyis az irányító szerepét. Ez a gyakorlatban csak annyit jelent, hogy neki kell belépnie először, és a többiek hozzá csatlakoznak (join). Mindegy, hogy IPX vagy TCP/IP alapú hálózatot választunk. Ha minden játékos csatlakozott, akkor a host indítja a játékot. Ekkor már egymást látjuk a képernyőn ellenfelekként.

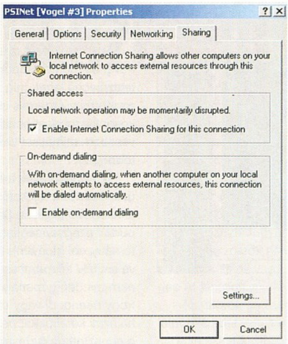
SOROS KÁBEL, MODEM

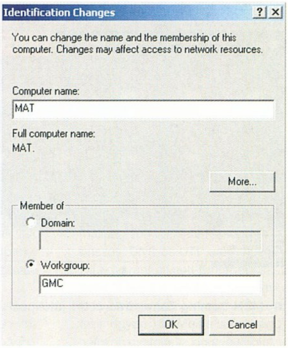
Két gép összekapcsolására egyszerű, de ma már nem széles körben használt lehetőség, ha a soros vagy párhuzamos porton - vagy újabban USB-n - keresztül kötjük össze őket. Ehhez semmi más nem kell, csak egy úgynevezett linkkábel. Amelyik játék támogatja ezt a funkciót, abban két játékos nagyon egyszerűen játszhat egymás ellen a serial vagy link, illetve a modem opció kiválasztásával.

Voltaképpen a soros vagy párhuzamos porton a Windows közvetlen kábelkapcsolat (Direct Cable Connection) és a közvetlen telefonos kapcsolat, a Dial-up Networking támogatása segítségével akár két gép közötti helyi hálózat is kialakítható. Ha ezt használjuk, lehetővé válik a file-ok másolása is a gépek között (ez azért jól jöhet). A beállítás és a kapcsolódás a közvetlen kábel esetében host-guest rendszerben történik, a telefonos hálózat esetében pedig a hívott gépen kell engedélyezni a távoli (remote) kapcsolódást, míg a hívónak az ehhez tartozó telefonszámmal kell létrehoznia telefonos kapcsolati parancsikont, melyet aztán aktiválnia kell. A játék indításának módja ekkor már a helyi hálózathoz hasonlóan történik.

A közvetlen kábelkapcsolat helyett rendszerint helyi hálózatot, a telefonos hálózat helyett pedig rendszerint az internetes összekapcsolódási módot szokás használni, ezért nem foglalkozom ennél részletesebben a beállítás pontos lépéseivel.







File Sharing - a megosztott könyvtárakat játékostársaink is látják

Internet Connection Sharing - közös internetezés egy kapcsolattal

Network ID - név- és munkacsoport beállítás

INTERNET

Az Egyesült Államokban, de már hazánkban is számtalan olyan Internet-szerver létezik, amelyhez csatlakozva a világ más tájain élő játékosokkal vívhatunk csatákat, így nem szükséges helyi hálózatot kialakítanunk, mindösszesze élő Internet-kapcsolattal kell rendelkeznünk.

A játékosokat a szerverek által működtetett internetes, úgynevezett communityk (közösségek) tömörítik, az internetes üzemmódban működni képes játékok pedig különböző communitykkel tudnak együttműködni. Ezek közül a legismertebbek a Codemasters-játékokra specializálódott Codemasters Multiplayer Network (CMN), a Total Annihilation kiadója, a Cavedog által üzemeltetett Boneyards, továbbá a legnagyobb és a legtöbb játékprogramot ismerő Microsoft MSN Gaming Zone. Ezek működési rendszere igen hasonló, ezért csak a legnagyobb, az MSN Gaming Zone használatát mutatom be.

Az MSN Gaming Zone (www.zone.com, zone.msn.com) használatához először is szükséges egy kliensprogram, amelyet a regisztráció alkalmával le is tölthetünk. A játékprogram ezen keresztül kommunikál a Gaming Zone szervereivel. A weblapon ezután a kategóriákból ki kell keresnünk a használni kívánt játékot, s a hozzá tartozó „szobák“ (room) láthatóvá válnak. Minden szoba egy-egy játékoscsoportot takar, amelyben készülő vagy már futó játék zajlik. Persze mi is indíthatunk új szobát: ekkor mi határozzuk meg a játékmódot, a lehetséges felhasználók számát és esetleg a belépési jelszót. Ha játszani akarunk, csatlakoznunk kell egy olyan szobához, amelyik megfelel az általunk választott játékmódnak, még van benne hely és fogad játékosokat, vagyis a játék még nem kezdődött el. A szobába belépve lehetőség nyílik megbeszélni (chat) a teendőket és az esetleges extra szabályokat a többiekkel. A játékban ezután a szoba tulajdonosa a host, ő indíthatja a játékot. Innentől kezdve minden a helyi hálózathoz hasonlóan működik. Az adatforgalom folytonosságát már a 56 kbit/s sebességű analóg modemek is jól biztosítják.

Felhívom a figyelmet arra, hogy az internetes játékban büntetlenül lehet mindenféle disznóságokat elkövetni ismeretlen, de bennünk esetleg megbízó és velünk együttműködő játékostársaink ellen.

A legnagyobb ilyen hullám az első Diablo verzió idején volt: a Player Killer (PK) fogalma ekkor vált ismertté. A Diablóban kulcskérdés a játékosnál levő tárgyak használati értéke. Ilyeneket a pályák (szintek) különböző helyein lehetett találni, s a játékból kilépve ezek karakterünk tulajdonában maradtak. A recept tehát ez volt: harcolj közösen egy távoli játékossal, majd a veszély elmúltával öld meg őt, s szedd el a nála levő tárgyakat az adott szint őt is megillető kincseivel együtt.

Ez a viselkedés ellenkezik az etika legelemibb szabályaival, tehát ezúton kérek minden jelen és

leendő online játékost, hogy távoli partnereit tekintse úgy, mintha egy szobában ülne velük. Persze lehet, hogy valaki ott is ilyen elvetemült lenne...

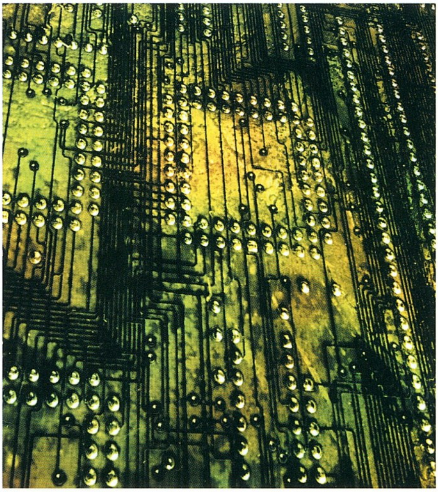
A GYŰLÉS VESZÉLYEI

vagyis figyeljünk azért néhány dologra!

A „gyűlések“ kezdetének és végének időpontja nem alkalmazkodik a munkaidőhöz, azaz képesek vagyunk akár 24-36 órát is végigjátszani (ez tapasztalat!) anélkül, hogy közben az étkezésen kívül különösebben pihennünk kellene. Pedig a szemeknek igenis szükségük van a pihenésre, amit a vibráló monitor és a folyamatos fókuszálás nem tesz lehetővé. Ez esetleg komoly látáskárosodás előidézője lehet. A játék hevében nem nagyon érezzük az intő jeleket, ezért 2-3 óránként érdemes szemünket aktívan pihentetni, mondjuk a szabadban, ahol a fókuszáló izmoknak nem kell folyamatosan feszülniük, továbbá az agy is friss oxigént kap. A sugárzás szűrésére érdemes monitorszűrőt vagy szemüveget használni.

Ezen kívül az alvás sem megvetendő, hiszen a játékra való összpontosítástól az ember nagyon elfárad. Az érzékek eltompulnak, a reflexek lelassulnak. Ha egy ilyen maratoni küzdelem után autóval megyünk hazafelé, nagyon óvatosan kell vezetnünk, nehogy a szórakozás tragédiával végződjön. Ugyanis ennyit már nem ér...

MAT



SAMSUNG
ELECTRONICS
Egyenesen tökéletes.
SyncMaster 1200NF
SyncMaster 900NF
SyncMaster 700NF
SyncMaster 900IFT
SyncMaster 700IFT
SyncMaster 753DF
Samsung DynaFlat és NaturalFlat síkképcsöves monitorok – egyedülálló választék az egyenes megoldások kedvelőinek.
Ha Ön is úgy érzi a domború formák kora lejárt, ha Önnek csak a tökéletes a megfelelő, ha nem hajlandó kompromisszumokra és kifogástalan minőséget keres, tudjuk a választ: a világ legnagyobb monitorgyárában a legkorszerűbb technológiával készült Samsung DynaFlat és NaturalFlat monitorok egyedülálló síkképcsövükkel és szemetgyönyörködtető megjelenésükkel könnyítik meg munkáját, akár munkahelyén, akár otthoni felhasználóként ül a számítógéphez.
Vessen rájuk egy pillantást.
A többi magától jön...
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

HP JORNADA 548 ÉS 720

Cikkünknek azt a címet is adhattuk volna, hogy csomagolástechnika HP módra, ugyanis utolért a tesztelők rémálma: vissza kellett csomagolni a tesztelt terméket, ami ilyen rutinos rókának sem sikerült, mint én. A végén apró műanyag tasakok és hajtogatott karton alátétek maradtak a dobozon kívül, bele ugyanis már semmi nem fért. Annyi bizonyos hogy a HP-nél a csomagoláshoz biztosan értenek.

Pár nap után pedig az is kiderült hogy a PDA gyártáshoz is. Gyanús volt ez már az első kézbevételkor is, a gépek kidolgozottsága, súlya arra engedett következtetni, hogy a beltartalom sem hagyhat kívánnivalót maga után.

Nos, tesztünk első alanya a kisebbik kütyü, becsületes nevén HP Jornada 548. Ő a Jornada 540-es család tagja, testvéreitől abban tér el, hogy 32 MB beépített memóriát tartalmaz. Lelkét a Hitachi 32 bites 133 MHz-es processzora adja. Itt rögtön ki is térnék a MHz-ek erejére. Biztosan emlékszik mindenki arra, hogy pár évvel ezelőtt a legtöbb számítógép 133 MHz-es processzorral futott, de a 133 MHz-es laptopok még mostanában is használhatók. Bizony, használhatók, rakunk bele 32 MB memóriát, és a legtöbb szoftver vígan fut, most direkt nem a játékprogramokról beszélek. Ám PocketPC ügyben valami nem stimmel, ezek a 133 MHz-es processzorok nem hozzák a szükséges teljesítményt; hogy ezt most a processzor vagy az operációs rendszer rovására írjuk, az jelen esetben édes mindegy. Persze nem úgy kell elképzelni, hogy hosszú másodperceket kell várni, míg történik valami, de amikor a felhasználó vár a PC-re, és nem a PC az adatbevitelre, akkor ott valami gáz van, vagy legjobb esetben is kellemetlen.

Ennyit a processzorról, végül is a programok fagyás nélkül futnak, a 32 MB memória pedig bőven elég, és akkor még nem számoltunk a 16 MB ROM-mal, amelyben a beépített szoftverek helyezkednek el, de erről majd később.

Annál figyelemreméltóbb a kijelző, mely 240*320 pixeles 4096 színű CSTN LCD. Ez igazából olyan, mint a TFT elődjének számító DSTN kijelző. Előnye, hogy színes, hátránya, hogy a mozgóképek kissé szellemképesek, a kijelző lassabban frissít, ezen kívül erős háttérvilágítás kell, ha szabadban, napfénynél szeretnénk bármit is leolvasni róla, és a siker még ekkor sem biztos. A képernyőre a fedélbe csúsztatott cerkával kell írni, amely lapos, műanyag szerkezet, abszolút nem kézreálló, de úgy tűnik, a designerek jelen esetben a vékonyságra törekedtek.

A képernyő alatt öt gombot találunk, az alsó a bekapcsoló gomb, a többi pedig szabadon konfigurálható menügomb. Alapértelmezésként a HP Home, Contact List, Calendar és a Tasks programok jelennek meg megnyomásuk után. A gombok domborúak, jól érzékelhető a benyomódásuk, de a cerkával esélytelen bármilyen nyomási kísérletet végrehajtani rajtuk.

A gép tetején világító LED-ként funkcionáló gombot találunk. Több szerepe is van, jelzi az elemek töltését és azt, ha már teljesen feltöltődtek. Hosszas megnyomása esetén a képernyő kikapcsolódik, de maga a gép működik.

Vannak még érdekes nyílások és gombok a gépen, például az infravörös port, aztán a jog dial/action fantázianevű, kétállású rugós gomb, mellyel görgethetünk és még ezernyi más dolgot is megtehetünk, minden attól függ, hogy mire programozzuk be. Kis piros pöttyel jelölték felette a record gombot, megnyomásával a hangrögzítő azonnal elindul, és már csak a memóriánk vagy beszélőkénk szab határt felvételi lehetőségeinknek.

A gép hátulján van a reset gomb (biztos, ami biztos alapon); meglepődtem, hogy sosem kellett használnom. Felül található a CompactFlash II csatlakozó, amelyet könnyedén eltörhető lapocska véd a külső behatások elől.

A dobozból könnyen a lábunkra eshet az egész csomag súlyát adó bölcső, mely együtt biztosítja a beépített Li-Ion elemek töltési lehetőségét és az USB csatlakozást. Ez utóbbit külön USB kábellel közvetlenül a kütyüről is megkísérelhetjük, vagy régebbi operációs rendszerek esetén áttérhetünk a szintén mellékelt soros kábelre. Az elemek amúgy nagyjából 8 órát bírnak ki egy feltöltéssel, ez függ attól is, hogy milyen programokat használunk, és a képernyő háttérvilágítását hogyan állítjuk be.

A szoftverellátással sincs gond. Az operációs rendszer a ROM-ba ágyazott Windows CE 3.0, így tehát a Pocket Word, az Excel, az Internet Explorer és a Money fent van a gépen. Ezen kívül a HP egyéb rendszerközeli programokat is pakolt a ROM-ba, egy nagy tudású számológépet, rengeteg HP alkalmazást, mellyel a kütyüt állítgathatjuk, vagy a gombokat programozhatjuk be. A mellékelt CD-n kapunk képnézegető programot (Sierra Image Expert CE), golfjátékot (ZioGolf), az infravörös port használatához apróbb alkalmazásokat, mint például a JetSend protokollt ismerő nyomtatókra való nyomtatást lehetővé tevő Jet Send programot (milyen fantáziadús név), néhány multimédia klipet és zenét, hogy kipróbálhassuk az MP3 lejátszót vagy a Media Playert.

A nagy testvér már nekem is újdonság volt, csak régebbi Windows CE-vel láttam ilyen gépeket, de úgy tűnik, van rá kereslet. A HP Jornada 720 nem a hagyományos tenyérgépek formátumát követi, hanem önálló billentyűzettel rendelkezik, így végül is aprócska laptopot kapunk kézhez, amelyen is a képernyő pontosan akkora, mint a billentyűzet, más dolgunk nincs is, csak kettőbe hajtani a szerkezetet, és zsebre vágni.

A zsebünket azonban jól varrjuk meg előtte, mert lehet, hogy kiszakad. A kicsike több mint fél kilót nyom, így szinte magától értetődik, hogy annak a rétegnek szánják, amelyik amúgy is aktatáskával járja a világot. A diákoknak és rendszergazdáknak meghagyták az 540-es sorozatot, a keveset utazóknak meg a laptopokat, de aki rendszeresen cipeke-

dik, az biztosan ezt a típust választja.

Tulajdonképpen nem sok különbség lenne a 720-as és az 540-es HP Jornada között, ha a külalakjukat nem nézzük, hiszen mindkettő a Windows CD 3.0-ás verzióját futtatja. Ám a 720-ason „felturbósított" WinCE fut, leánykori nevén Windows Handheld PC 2000 OS. Elvileg nem sok a különbség, némi ráncfelvarrás és apróbb javítgatások a programokban, de a képernyőre nézve egyből szembe tűnik, hogy míg az 540-es esetében Palm típusú, ikonokra és egyedi desktopra alapuló felületről van szó, a 720-as esetében a hagyományos Windows felület visszaköszön, Start gomb alul, háttérkép, Asztal, ikonok, Vezérlőpult, Suspend, szóval minden, ami az otthoni PC-nken is megtalálható.

Hardveresen azonban a 720-as már teljesen más. 206 MHz-es StrongARM processzor hajtja, meggyőző sebességgel. Nem véletlenül elégedetlenkedtem az 540-es esetében a lassúságra, ezúttal ennek szinte nyoma sincs. A processzorba 2D gyorsító funkciókat is beépítettek, hiszen sokszor a lassúság a másodpercekig tartó ablakfrissítéseket jelenti. A beépített memória 32 MB RAM, bővíteni Compact Flash I sloton, vagy a PCMCIA II típusú csatolón keresztül lehet. Sőt, még Smart Card slot is van a gépben, teljesen univerzális.

Kapunk a géppel együtt 56K sebességű beépített modemet, a jobb oldalon lehet kihajtani egy kis fülecskét, és arra a teljesen valószínűtlen helyre kell csatlakoztatni a telefonzsinórt. Mi tagadás, sikerült, szóval ne legyünk szkeptikusak első látásra. Amúgy a modem korrekt, 47K-val csatlakoztam az internetszolgáltatómhoz, kisebb Internet Explorer konfigurálás után már vidáman böngészgettem is. Na jó, azt alá kell írni, hogy nem öröm a 640*240-es felbontású képernyőn rögzített frame-es ablakokban böngészni, de a legtöbb oldal jól megjeleníthető. Ebben nagy segítség a TFT LCD kijelző, mely borotvaélesen és nagyon kellemes pixelezettséggel 65000 színt képes megjeleníteni.

A kütyühöz már nem is bölcső, hanem egyenesen docking station jár. Ebbe a szerkezetbe lehet bedugni a töltő egységet, amely a lecsatolható Li-Ion elemet tölti, valamint az USB és a soros kábeleket. Sajnos az USB kábel nem szériatartozék, külön kell rendelni, addig nincs villámgyors feltöltés.

A lecsatolható elem jól jött, amikor szombat hajnali háromkor vad csipogás tört elő a nappaliból, ahol őnagyságát hagytam. Álmomból felriadva kerestem a zaj okozóját, de a villogó LED már messziről látszott a gépen. Úgy tűnik, hogy a nagy próbálgatás közepette sikerült egy tárgyalási időpontot bejegyezni hajnali háromra, amire ő hangosan figyelmeztetni próbált. Félkómában próbáltam kitalálni, hogy vajon hogyan tudnám leállítani, de a pixelek összefolytak a szemem előtt, és kezdtem egyre ingerültebb lenni, mire jött a kézenfekvő megoldás, vagyis a földhöz vágás helyett az akku lecsatolása.

Az előlapon találunk még négy gombot, ezek a hangfile-ok lejátszására, a hangerő növelésére/csökkentésére szolgálnak, a negyedik pedig az egészet lockolja, nehogy véletlenül átugorjuk kedvenc számunkat.

A szoftverellátottság megegyezik az 540-es sorozatéval kiegészítve néhány finomsággal, mint például a Terminal Server Client, Terminal Program, Java VM, vagy a HP rendszerfelügyelő programja, a HP Top Tools.

Úgy tűnik, a gyártók nagyon nyomulnak PocketPC vonalon, annyi biztos, hogy a Windows-zal sokan könnyebben megbarátkoznak, mint a Palm esetleg ismeretlen vagy bonyolultabbnak tűnő operációs rendszerével. Ez azonban meglátszik az árakon is. Javaslatunk nem változott az előző hónapokhoz képest: aki meg tudja fizetni ezt a színvonalat, az tegye, nem fog csalódni, de aki csak intelligens, programozható menedzserkalkulátorra vágyik, vagy olyan eszközre, amely összefogja az életét, az maradjon nyugodtam a Palm OS-nél. Reméljük, hogy hamarosan néhány színes Palmmal is megismerkedhetünk, az lesz az igazi szakítópróba.

Flex

flex@webit.hu

Hewlett Packard Jornada info	
Jornada 548	
Processzor	Hitachi 133 MHz
Memória	16 MB ROM, 32 MB RAM
Képernyő	240*320 CSTN
Csatolók	IrDA, soros, USB, CompactFlash II
Elem	beépített Li-Ion
Súly	260 g
Op rendszer	Windows CE 3.0
Jornada 720	
Processzor	StrongArm 206 MHz
Memória	32 MB RAM
Képernyő	640*240 TFT
Csatolók	PCMCIA II, Compact Flash I, Smart
Elem	lecsatolható Li-Ion
Súly	510 g
Op rendszer	Windows for Handheld PC 2000

INFOBOX

A Hewlett Packard egyike a legrégebbi kézi-számítógép gyártóknak. A HP termékei között voltak az első DOS alapú kütyük, a HP 95LX, 100LX és 200LX. Ezek a termékek alapozták meg az új PocketPC alapú termékek gyártását. Érdekesség, hogy a 200LX beépített szoftverei között megtalálhatjuk a Quicken és a Lotus 123 programokat, a Jornadák pedig a Microsoft Money és Excel programjaival vannak felszerelve. Ebből az bizonyosan látszik, hogy 5 éve és most is a meghatározó felhasználási kör ugyanaz volt és maradt.

Érdekes, hogy a régebbi PDA-k nagyjából ugyanazokat a funkciókat milyen hardveren voltan képesek elérni. A 200LX-ben 7,91 MHz-es Intel processzor dolgozott, 2 vagy 4 MB memóriával, PCMCIA csatolóval és flash-kártya olvasóval. Tartalmazott már soros portot a modemnek vagy az egérnek, infravörös csatolót és beépített nyomtatómeghajtókat. Sima ceruzaelemmel működött, vagy opcionális egyenáramú adaptert lehetett hozzá csatlakoztatni. És hogy mi futott rajta? MS-DOS 5.0, a már említett Quicken és Lotus 123, telefonkönyv, számológép, memo, adatbáziskezelő programocska és levelezőszoftver (cc: mail).

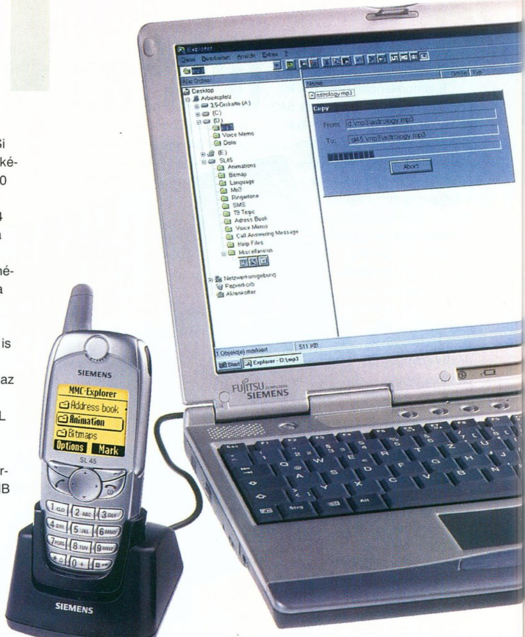
SIEMENS SL45

ETTŐL HASRASL

Nem kedvelem a kisméretű, ezüstös színben csillogó „luxus" mobilokat, melyek sok embernek csak arra jók, hogy a plázákban villantsanak velük. A Siemens nem tartozott a kedvenc mobilgyártó cégeim közé. Nem vagyok az a figura, aki hanyatt vágódik attól, ha valamelyik rádiótelefon pár többletszolgáltatással bír a konkurenciához képest. Végül nem kultiválom erőteljesen a száz rugónál is drágább telefonokat.

Ekkor lép a képbe a Siemens új, SL 45 jelzésű telefonja. A főleg metálezüst – egyelőre ez az egyetlen „választható" szín - színben pompázó készülékház harmonikus vizuális egységet alkot a borostyánsárga megvilágítású, hétsoros kijelzővel. A kis méretéhez (105x44x17 mm) képest is igen határozott fogást biztosító, kissé tojásdad formájú telefon a kevés rugalmasságot mutató, ám szerencsére kisméretű antenna ellenére is könnyedén zsebre vágható, senkinek sem fogja szétdöfni a combját, amikor leül a 7-es buszon (bár ehhez a telóhoz legalább Opel Astra GSi dukál). A duál (900/1800 MHz) képességű SL 45-höz alapban 540 mAh-ás, Li-Ion akkumulátor jár, amellyel a készülék legfeljebb 4 óra beszélgetési, illetve 170 óra készenléti időt tud abszolválni, ami mostohább hálózati körülmények között egy, illetve 60 órára csökkenhet le. Mint az később ki fog derülni, más alkalmazásokkal is lehetőségünk van izzasztani az aksit.

Az SL 45 egyik legfontosabb szériatartozéka a 32 MB kapacitású MultiMediaCard. Ennek a kvázi meghajtóként viselkedő egységnek a segítségével rengeteg szolgáltatást élvezhetünk ki. Először is, mivel a telefon képes mp3 formátumú audió fájlok lejátszására, ezért feltölthetjük az MMC-ot akár 45 percnyi CD minőségű zenével. Ha ezt a lehetőséget nem használjuk ki, akkor a beépített digitális diktafon segítségével körülbelül ötórányi beszédet rögzíthetünk, azaz akár hullákat is nekiállhatunk boncolni. A MultiMediaCardon továbbá tárolhatunk MIDI formátumban elmentett csengőhangokat, bitmap formátumú animációkat és logókat, címjegyzéket (500 bejegyzés, bejegyzésenként 14 féle adat), hangjegyzeteket és nyelvi fájlokat a telefon üzemeltetéséhez. Az mp3 zenék hallgatásához jár a készülék mellé egy, ugyancsak ezüstös színvilágú, aktív gombos headset, amellyel a diktafon és a telefon verbális kommunikációs funkcióit is vezérelni tudjuk.



A MultiMediaCard egyszerű kezelhetőségét szolgálja a készülékhez mellékelt „Sync Station", amely lényegében a PC-vel való kommunikációra felkészített, asztali töltő/készüléktartó. Az SL45-höz a gyártó mellékeli a szükséges PC-s szoftvereket és kábelt az adatátvitelhez. A Data Exchange Software és a Siemens QiuckSync segítségével a MMC könnyen integrálódik Windows környezetbe, a fájlok mozgatása és konvertálása egyszerűen megoldható, ezen felül a készülék képes a Microsoft Outlookkal kommunikálni, adatokat egyeztetni. Mivel az SL 45 Li-Ion akkut használ (azaz bármikor rá lehet tölteni), ezért nagyon kényelmes megoldásnak bizonyult esténként és otthon használaton kívül beleültetni a telefont a Sync Stationbe.

Az SL 45 rendelkezik infra porttal (IrDA), illetve beépített, V.22bis szabványú modemmel, ezen felül PC-vel összekapcsolódva képes faxok küldésére/fogadására. A készülék természetesen képes az Internet elérésére WAP 1.1 szabványú böngészőjén keresztül. Intelligens naptár figyelmeztető funkcióval, hangvezérlés, hangtárcsázás és hét játék (melyek közül a Reversi még élvezhető is) áll rendelkezésünkre a fentiek mellett. A készülék egyszerű

Specifikációk	Siemens SL 45
Támogatott hálózati frekvenciák	GSM 900/1800 MHz
Súly (MMC nélkül)	88 gramm
Térfogat	69 cm3
Befoglaló méretek (HxSZxM)	105x44x17 mm
Kijelző	7 soros, grafikus
Alap akku készenléti idő	60-170 óra
Alap akku beszélgetési idő	60-240 perc
Címjegyzék kapacitása	500 rekord
Telefonköny mérete - SIM kártya	250 bejegyzés
Telefonköny mérete - telefonban	50 bejegyzés
Ár - előfizetési szerződéssel	99,900 Ft
Ár - márkaboltban	150,000 Ft

kezeléséről a viszonylag részletesnek mondható, minden almenüben jelen levő „online help" gondoskodik. Az SL 45-ben eredetileg 39 csengőhangot találunk, melyek mellé az igen kényelmes interfésszel megáldott szerkesztőben három továbbit komponálhatunk, persze – mint ahogy fentebb említettük – akármilyen .mid formátumú zenei anyag borzolhatja környezetünk idegeit, amint éppen hívást fogadunk. Ebben a kategóriában a rezgő hívásjelző jelenléte természetes.

Mivel belefáradtam a Siemens SL 45 rengeteg funkciójának tömör felsorolásába, ezért most visszakanyarodok a napi használathoz, illetve a külső benyomásokhoz. A telefon ízléses külcsínéhez a gombok tiszta és ergonómikus elrendezése nagyban hozzájárul. A számbillentyűzet esetében mind a kinézet, mind a használati kényelem csillagos ötöst érdemel. A hívásfogadó és -elutasító, illetve menünavigációs gombokból álló felső panel kissé zsúfolt érzetet keltett használatkor az átlagosnál talán kicsit nagyobb férfikézzel rendelkező tesztelőben, ez a tény a kinézeten felül az igényes női telefonok kategóriája felé löki az SL 45-öt.

A készülék oldalán található további három gomb - melyek főleg az mp3 lejátszó és a diktafon vezérléséhez kellenek – átellenében található a készülékbe észrevétlenül belesimuló infra port ablakocska. SMS gépelésekor tűnt fel, hogy a készülék „nyikorog", ami annak a következménye, hogy a hátlapot alkotó akkumulátor külső borítása nem illeszkedik teljes mértékben magára az akkumulátorra. Nem tudom, hogy ez csak a mi egyedi darabunknál előforduló hiba, vagy az egész SL 45 szériára jellemző. További negatívumként róható fel, hogy a konstrukció milyensége okán a készülék esetleges leejtésekor biztosak lehetünk benne, hogy a MMC legalább három méterre repül ki belőle – egyszerűen nincs megfelelően lerögzítve. Hozzá kell tennem persze, hogy rendes napi használat mellett ez nem fog gondot okozni. Mint ahogy nem fog gondot okozni a hívó fél megértése sem, ugyanis az SL 45 meglepően tisztán adja vissza a beszédet a hallgatóján keresztül, a Nokiák és Ericssonok elbújhatnak mellette. Az mp3-lejátszás minősége a sztereó headseten keresztül jónak mondható a körülményekhez képest, tapasztalatom szerint csak egy hajszálnyival marad el a kifejezetten zenehallgatásra kifejlesztett mp3-lejátszók kvalitásaitól.

A MultiMediaCard nélkül, ám az alap akkuval kiszerelt SL 45 88 grammot nyom, ám maga a készülék annyira kézbe simuló, hogy az ember akár nagyobb súlyt is elnézne neki. Egyszerűen jó kézbe venni, és jó ránézni, háttérvilágítással és a nélkül. A telefon visszafogottan elegáns, vonzza a szemet, ám mégsem hivalkodó. Emellett rengeteg fér a „fejébe". Engem meggyőzött – ha éppen mosópor-reklámszlogennel kívánnék élni.

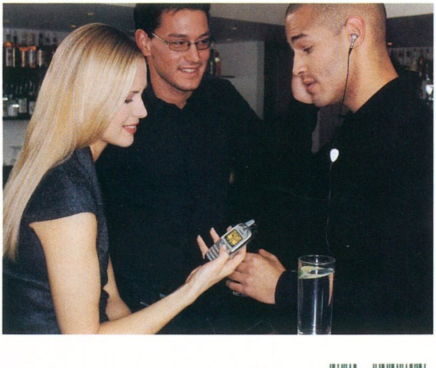
Az árcédula ambivalens érzéseket kelthet a leendő vásárlókban, először azonban érdemes tisztázni, kik is ők? Mint már írtam, a készülék bőven elmegy az igényes női telefon kategóriában, ám a pályafutása itt nem ér véget. Bátran vásárolhatják fiatal, zenemániás, és megfelelő jövedelemmel rendelkező olvasóink, illetve azok, akik buknak a technikai újdonságokra – számukra az ár úgyis mindig másodlagos tényező. Most pedig az árcéduláról.

A cikk írásának időpontjában egyelőre csak az egyik honi szolgáltató kínálja a Siemens e modelljét, mégpedig előfizetéssel 99 900 forintért (bár a szolgáltató honlapján azt írják, hogy 600 mAh-ás NiMh aksit adnak az SL 45-höz – akár igaz, akár nem, ez körülbelül olyan, mint kaviárhoz kannás bort inni). Márkaboltban pedig körülbelül 150 ezer forintot kell leszurkolnunk az ilyen készülékért (persze „rabság" nélkül). Ez a Nokia 8210 árkategóriája – ám hol van a 8210-es az SL 45-től… Csak azt szeretném kiemelni, hogy maga a 32 megás MMC külön 26 ezer forintot kóstál, illetve az asztali töltő sem két fillér manapság, és akkor még a szolgáltatásokról nem is beszéltünk.

A Siemens SL 45 megéri minden egyes forintját, és punktum.

Az is igen dicséretes, hogy a Siemens gőzerővel nekiállt fejleszteni a mobilberendezések frontján, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint két friss termékük, az USB csatolós Bluetooth adapterük, illetve a HomeStation elnevezésű, házi kommunikációs megoldásuk. Nem véletlen, hogy az idei CeBIT-en a cég 7 000 négyzetméteren fog kiállítani. Röviden arról is szólnék, ami nem nyerte el a tetszésemet a Siemens image-ből. A magyar reklámirodájuk, és annak művei, az óriásplakátok. Most már jószerivel minden terméket a „szeresd", „szerelem", „szeretet" szavakkal reklámoznak, ezért nem értem, hogy miért kellett ezt átvennie a Siemens hazai propaganda cégének. Ötlettelenség? Meglehet.

tig



HARDWARE FÓRUM

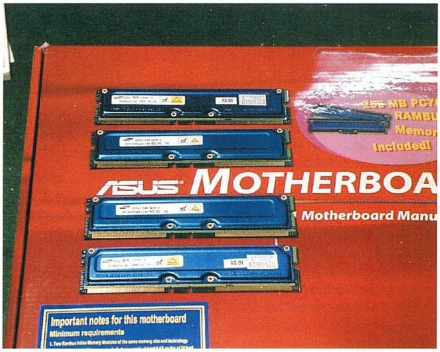
A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

Sziasztok! Phűűűűűűűű, de nagy fába vágtam a fejszémet! Ebben a számban ugyanis nem másról lesz szó, mint az Intel új zászlóshajójáról, a Pentium 4-ről. Az utóbbi évek az információ forradalmát hozták, az Interneten minden elérhető, minden megtalálható, a számítástechnikával kapcsolatos anyagok sem képeznek kivételt ez alól. Miért írom ezt? Mert tavaly év vége óta – mióta a fent említett processzor megjelent – én is olvasgattam ezt-azt, dicsérő véleményeket, és fanyalgókat egyaránt. Mi is az igazság ezekkel a tesztekkel kapcsolatban? Tudni kell azt, hogy a kezdet kezdetén minden internetes hardware-oldal, és valamennyi, a számítástechnikával foglalkozó szaklap függetlenként indult. Ez a helyzet mára gyökeresen megváltozott. A jelentősebb netes oldalak bizony - nyíltan, vagy kevésbé nyíltan – elkötelezettek lettek valamilyen irányban. Magyarul mondva: eladták magukat, a kisebbek kisebb, a nagyobbak pedig nagyobb előnyökért. Ez természetesen megkérdőjelezi a hitelességet, a tájékoztatás pártatlanságát is. Nagyon-nagyon régen nem olvastam egyetlen hardware-termékről sem, hogy ezt ne vegyétek meg, mert rossz! Most két eset van: vagy minden forgalomba kerülő termék tökéletes, vagy a tájékoztatás hamis. Én az utóbbiban hiszek. Hasonló a helyzet a számítástechnikai szaklapokkal is.

Erre a legjobb példa, hogy az egyik nevesebb lapban nem is olyan régen megjelent alaplap-összehasonlító teszten a fél ország halálra röhögte magát. Itt képesek voltak arra, hogy a jelenleg a világ egyik legjobbjaként ismert Asus CUSL2-es alaplapot az utolsó helyek egyikére sorolják, sok no-name versenyző mögé. A dolog titka az volt, hogy az Asus alaplapot a 3D-ben nagyon gyenge integrált vga-vezérlőjével tesztelték Quake3 alatt, míg a többi alaplapba GeForce kártyát dugtak. Most lehetne azt mondani, hogy szakmai tudatlanság, vagy hozzá nem értés miatt történt ez így. Lehetne, de szerintem nem erről van szó. A szakmai lapokban nem eshet meg olyasmi, hogy egy 5 éves gyerek fekvenyomó-teljesítményét hasonlítsák össze a kigyúrt bodybajnokéval. Ugyanebben a lapban fordult elő évekkel ezelőtt, hogy a nagyszámú mezőnyből éppen a BTC CD-olvasót hozták ki a legjobbnak, ami ugye szintén több mint érdekes.

Ezeket azért írom le, mert én már nem hiszek senkinek, kizárólag annak, amit saját szememmel látok, tapasztalok. A Pentium 4-gyel az Intel valóban teljesen új architektúrát alkotott a Pentium Pro óta – pedig az nem tegnap volt ám – először. Senkit nem akarok a tudományos részletekkel untatni, legyen elég annyi, hogy teljesen új fejlesztésű alaplapi chipset, és – az igen magas órajel érdekében – teljesen új alapokon nyugvó processzor került a piacra. Sokan mondják, ahogy mondták a 815-ös chipsetre is: ááááááá, biztos ez is olyan bugos lesz, mint a 820-as, amellyel a botrány volt! Ez is óriási tévedés, amely szintén a nem megfelelő tájékoztatás miatt nyomult a köztudatba. A 820-as chipsettel a világon semmi baj sincs, a mai napig kapható. A baj csak azokkal az alaplapokkal volt – és közülük sem minddel – amelyeket a magas RDRAM-árak miatt átalakítottak normál SDRAM-támogatásra. Az egyik “független” tesztoldal szerint az Intel 850-es chipset teljesítménye erősen lecsökken, ha PCI buszos videokártya lakik a gépben. Erre már igazán nincs mit mondani, aki egy ilyen teljesítményű gépben PCI buszos videovezérlőt használ, az meg is érdemli. Eme rövid eszmefuttatás után hadd térjek vissza a cikk tulajdonképpeni témájához. A Pentium 4 engem nagyon érdekelt, elmentem, és vettem egy P4 1,4 GHz-es processzort és egy Asus P4T alaplapot. Kifizettem, elhoztam ide, a műhelybe, összeraktam, teszteltem, és ez a cikk a tapasztalataimról szól. A dolog legsarkalatosabb pontja a memória. A P4T kizárólag Rambus, azaz RDRAM-ot támogat. Ez pedig – mint tudjuk – igen drága mulatság még ma is, mikor a memóriaárak soha nem látott mélységbe zuhantak. Mit csinál az okos gyártó? Segít. A Pentium 4-hez az Intel ad a tisztelt felhasználónak 2 db 64 MB-os, az Asus az alaplap dobozába bemikuláscsomagol 2 db 128 MB-os RDRAM-ot. Persze, nem ajándékba, de mindenesetre sokkal-sokkal kedvezőbb áron, mintha ezeket a memóriákat külön kellene megvennünk. Ezt nevezik üzletpolitikának. És ez a 384 MB memória elég sok mindenre, még a mai, memóriazabáló időkben is. Ja, hogy miért van szükség az RDRAM-ra? Azért, mert az Intel 850 chipset – Pentium 4 párosítás így tudja megmutatni igazán oroszlánkörmeit. És meg is mutatja, elhitetitek nekem.

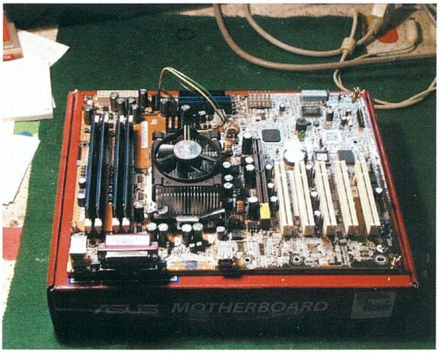
De nézzük elölről. Mikor a Pentium 4 project elindult, akkor úgy állt a dolog, hogy a P4-hez, illetve az új alaplap vásárlása esetén eldobhatjuk a régi ATX-es házainkat tápegységgel együtt. Ez mára megváltozott. A ház maradhat, és a tápegység is, ha legalább 250 W-os, és nem túl régi, mondjuk egy éven belüli. Az alaplaphoz kapunk egy gumival borított fémlemezt, amely éppen akkora, mint maga az alaplap. Az alaplapot erre kell felszerelni, ilyen módon az egység bármilyen ATX



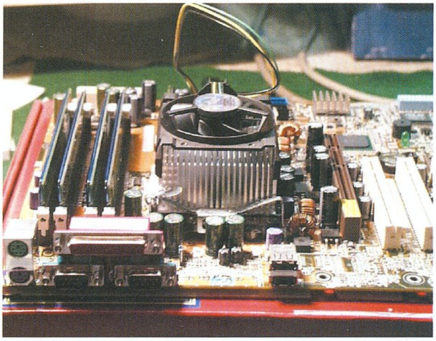
A 4 db Samsung gyártmányú RDRAM-modul. A kék fémborítás egyrészt a hűtést, másrészt az elektromos árnyékolást szolgálja.

Az alaplap készre szerelve, ramokkal, processzorral

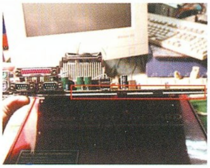
miditoronyba beépíthető. Más kérdés az alaplap fizikai mérete. Körülbelül akkora, mint az Abit BX6-os, amely tudvalevőleg nem volt kicsi. A házban az alaplapnak fenntartott helyet teljes egészében elfoglalja, ez azt jelenti, hogy az 5,25-ös helyekből csak azokat



tudjuk használni, amelyek az alaplap síkjától feljebb esnek. A másik érdekesség a processzorhűtés. Az Intel szép, sportos, olyan 30 deka körüli hűtést ad a procihoz. Könynyen belátható, hogy ezt már nem lehet a megszokott módon, a procifoglalat fülein rögzíteni. Nem is kell. A hűtés rögzítő elemeit az alaplap erre a célra szolgáló furatain keresztül a már említett tepsihez kell csavarozni. A szerelés 5 perc alatt kész, minden apróság – az Asustól már megszokott, precíz módon – külön-külön csomagolva megtalálható az alaplap dobozában.

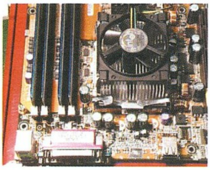


A tekintélyes méretű procihűtés a nagyon csendes ventilátorral.



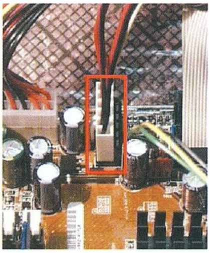
Jól látható a fém "tepsi", amely az alaplapot tartja

A processzorhoz kapunk egy kicsike injekciós fecskendőt, benne hővezető pasztával, de én inkább maradtam az általam már ismert minőségű fehér szilikonpasztánál. A Pentium 4 hűtőfelülete jóval nagyobb, mint a Celeron 2 – Coppermine processzoroké, csaknem akkora, mint a hagyományos Celeronok feje. A gyári adatlap, valamint szemrevételezés szerint is a felület igen finoman megmunkált, láthatóan köszörült, polírozásra szerintem nincs szükség, a hagyományos Celeronok esetében tapasztalt egyenetlen, homorú-domború felületnek nyoma sincs. A borda alja is egyenetlenségektől mentes. A procihűtés érdekes dolgokat tud. A hatalmas bordán szintén hatalmas, de csaknem hangtalan ventilátor trónol. Háromféle fordulatszámot tud: ha az alaplap 36 fokos, ha eléri a 40 fokot, és ha meghaladja a 45 fokot. Természetesen a magasabb hőmérséklethez magasabb fordulatszám tartozik. Tuningolva, 1800 V-on, egyszerre mp3-at kódolva, meg filmet nézve se tudtam a proci hőfokát 48 fok fölé tornászni. A CUSL2 esetében már jól bevált PcProbe nevű program pedig üresjáratban leviszi a hőfokot olyan 35–36 fokig. Az alaplapi 850-es chip is kapott egy szép, nagy, fekete hűtőbordát. Mivel az óragenerátorchipet melegnek találtam, kapott az is egy kis hűtőbordát.



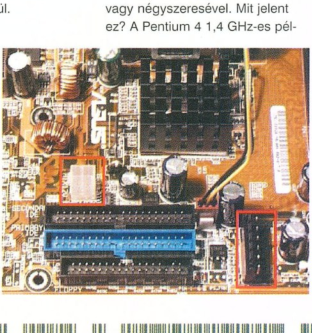
A hűtés felülnézetben, figyelmet érdemelnek a nagy méretű, stabilizáló elekrolit-kondenzátorok.

Az alaplapon található az ATX csatlakozótól függetlenül 2 db külön tápcsatlakozó, az egyiken mehet a +3,3 V, a +5V és a föld, a másikon pedig a +12V és a föld. Ezekre nemigen van szükség, a gép tökéletesen működik akkor is, ha csak a hagyományos ATX tápcsatlakozón kap feszültséget. Ezeknek a csatlakozóknak a célja – amennyiben a tápegység támogatja – a terhelés megosztása. Nos, nekem csak régi tápegységem van, és nem volt kedvem újat venni, ezért egy régi, rossz AT-s tápegységről levágtam egy tápkábelt, és beforrasztottam az ATX-es tápom megfelelő pontjaira, kizárólag csak a próba miatt, jelent-e valami pluszt a dolog. Nem jelentett. Bőven elég volt a 300 W-os tápegység a hagyományos csatlakozón keresztül.

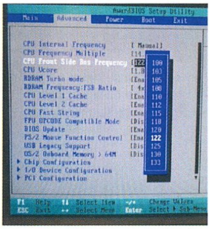


Piros keretben az általam a tápegységbe forrasztott, alaplapra csatlakoztatott kiegészítő tápvezeték. Hátul jobbra az IDE-kábelek mellett látszik az óragenerátorra általam felragasztott hűtőbordácska.

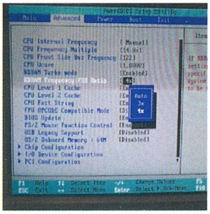
Ejtsünk néhány szót az alaplapról. Mint már említettem, Intel 850-es chipset, ATA 100, 4x AGP, AGP-Pro. 1 AGP, 5 PCI, 4 memória-foglalat. A processzorfoglalat körül jó néhány meglehetősen nagy méretű és nagy kapacitású elektrolit-kondenzátor található. Ezek felelnek a tökéletesen sima, ugrálásmentes feszültségellátásért. A chipset a processzort alapban 100 MHz-es órajellel hajtja, a memóriát pedig ennek három, vagy négyszeresével. Mit jelent ez? A Pentium 4 1,4 GHz-es példánya 14 x 100 MHz-en szalad, a memória pedig a mindenkori órajel négyszeresével, azaz alapban 400 MHz-en. A proci természetesen kötött szorzós, de a corefeszültség, valamint az órajel állítható. Az újabban megszokott módon a beállításokat elvégezhetjük a bioszból, vagy az alaplapi kapcsolósor segítségével is. A corefeszültség 1700 – 1850 V-ig állítható 0,025 V-os lépésekben. Az órajelet 100 és 133 MHz között határozhatjuk meg, átlagban 2-3 MHz-es ugrásokkal. Ilyen magas frekvencián már sok értelme nincs az 1 MHz-es lépegetésnek.



Piros keretben az említett kiegészítő tápcsatlakozók. A fehéren mehet a +12V és a föld, a feketén pedig a +3,3V, a +5V és a föld. A procihűtés alatt a 850-es chip fekete bordája látszik.



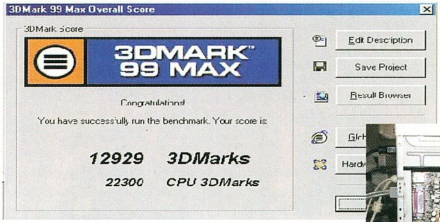
A választható órajelek.



A memória-beállítás: a memória 4x-es állásban az órajel négyszeresével, 3x állásban a háromszorosával fut.

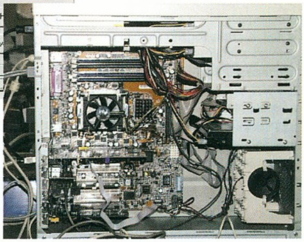
Akkor most térjünk a tárgyra, mit tud a kicsike? A gépben csücsül egy Asus V7700 de Luxe videovezérlő az Asus 6.31-es driverrel, egy SBLive!, meg egy Eicon Diva ISDN-kártya. IBM DTLA-307030 30 GB-os, ATA 100-as winchester a 100-as IDE-vezérlőn, Plextor 12x10x32-es cd-író, meg egy Pioneer 16/40-szeres DVD-rom a második IDE-csatornán. Az igazat megvallva a tesztek lefuttatása előtt a legkorrektebb dolog lenne egy tiszta Windows-install, de ennél türelmetlenebb vagyok. Indítás alapon, 14x 100 MHz, 1700 V, az alaplaphoz mellékelt CD-ről chipset-driver frissítés, a Windows 98 újraindul, a chipset-driver frissítés után a Windows felismeri a teljesen új hardware-t, mindez pillanatok alatt történik meg. Kedvencem, a 3D

Mark 99Max lefut, elfog a köhögés, soha nem látott pontszámok, hasonlóképpen a Sandra is akkorákat mutat, hogy csak na... De alapon kár lenne hajtani, remélem, az Intel ismét gondolt ránk, mezei juzerekre. Gondolt. A gép kifogástalanul stabil 1800 V-ra emelt core-feszültséggel, 14 x 122 = 1708 MHz-en. A memória csekély 488 MHz-en ketyeg, hát ezért kell az RDRAM.

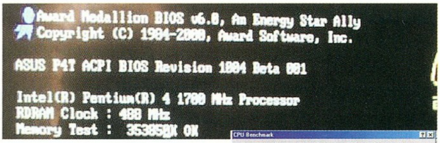


Örök kedvencem, a 3Dmark 99 Max eredménye. Hogy miért a kedvencem? Mert sokkal inkább hardware, mint driverfüggő, ellentétben a 3DMark 2000-rel.

Remélhetőleg minél előbb, és minél több program fogja támogatni az SSE2 utasításkészletet, így még sokkal jobb eredmények várhatók.

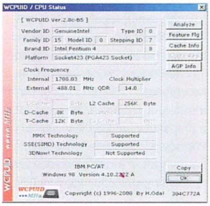


Ez pedig a jó öreg házamba épített alaplap + processzor.

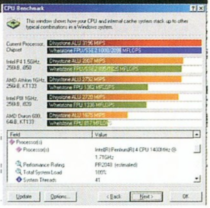


A bejelentkező-képernyő szerint a proci 1700 MHz-en, a memória pedig 488 MHz-en halad.

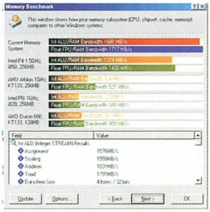
Amennyiben kissé túl találjuk a dolgot tuningolni, az alaplapon található kis hangszórócska sértetten sipákol. Ha a procit húztuk túl, akkor sűrű egymás utáni füttyökkel, ha pedig a memória nem bírja, akkor ritkább sípolással adja jelét nemtetszésének. Természetesen ezekben az esetekben – akár csak a CUSL2-ében – a biosz alapállapotba állít vissza mindent, kezdhetjük a próbálkozást elölről. Megfigyeltem valami érdekeset. Sem a CUSL2, sem az új P4T esetében nem sikerült előállítani a tuning során gyakran előforduló, annyira népszerű kékhalált. Ha az alaplap-proci páros elfogadja a tuningot, akkor minden megy rendesen, ha nem, akkor visszakerülünk a bioszba. Egyébként a P4T rendkívül stabil, igaz, ez már nem a legelső verzió, az alaplapon a v1.06 szerepel, a biosz is az 1004 béta 1-nél tart. Itt felmerülhet egy újabb kérdés: szabad-e kipróbálni a béta-bioszokat? Az Asus ftp-oldalán – ftp.asuscom.de – a béta-bioszok elérhetők. Én mindig kipróbálom őket, természetesen a legutolsó, nem-béta bioszt elmentem, tehát bármikor visszaállítható.



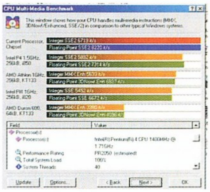
Ez bizony egészen pontosan 1708 MHz, se több, se kevesebb.



Sandra CPU-teszt.

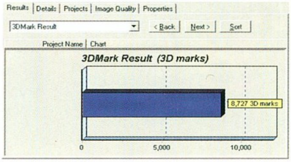


Sandra memóriateszt, elképesztő memóriasebesség, na ehhez kell az RDRAM.



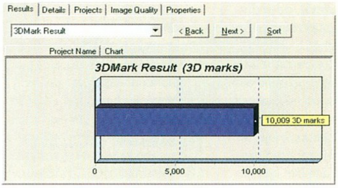
Sandra multimédia-teszt.

Természetesen néhányszor lefuttattam a 3DMark 2000-et is, a könnyebb összehasonlítás miatt az alapértelmezett, 1024 x 768 16 biten. Jól látszott, hogy ekkor már a videokártya a szűk keresztmetszet.



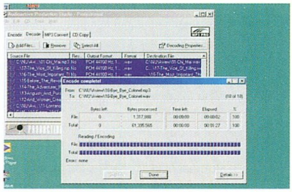
Ennyi a teszteredmény 1024 x 768 16 biten. A V7700-as nincs tuningolva.

A gyári AsusTweak szoftverrel a kártyát 220/364-re húzva az eredmény 9100-ra javult, ezzel bizonyítva, hogy tényleg a videokártya nem tud többet kipumpálni magából. Gondoltam egy nagyot, és merészet, kértem kölcsön egy V7700 Ultrát, lássuk azzal, mit megy a holmi. Ment is becsülettel...



V7700 Ultra, nem rossz eredmény.

Folytattam a tesztelést, ezúttal mp3 ki-, és betömörítéssel. Egy 18 számos albumot az általam legjobb minőségűnek tartott Audioactive Production Studio 6 perc 27 másodperc alatt kódolt át a szokványos, 128 bit, 44,1 kHz-es mp3 formátumba. A fordított művelet – az mp3-ak visszakódolása wavba – 87 másodpercig tartott.



Visszakódolás mp3-ból wav-ba.

Elmondhatom, hogy a Pentium 4 azt az eredményt hozta, amit vártam tőle, és miután ez a cikk már jóval a leadási határidő után kerül a szerkesztőségbe, egyelőre ennyire volt időm. A brutális processzor és memóriasebesség egyszerűen lenyűgöző. Szerintem igazi gamer összeállítás, s ha valaki áldoz egy Geforce2 Ultrára, akkor verhetetlen gépe lesz. És mindez szépen, csendesen működik 1708 MHz-en, nem kell se Kryotech hűtés, se vízhűtés, csak az a szép, nagy Intel borda meg a ventilátor a kép közepén...

Old Man
oldman@matavnet.hu
oldman.ini.hu
wap: oldman.ini.hu/index.wml

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

3D ROVAT

Avagy minden ami legalább 3D...

MOTION CAPTURE

Sziasztok. Ebben a hónapban egy kicsit érdekesebb rovatban lesz részetek, a CD mellékleten ugyanis egy videót találhattok. A felvétel szerénységemről készült a 3ds max hivatalos fórum látogatóinak kérésére, tárgya pedig egy kis poligonos modellezés. Bővebben a mellékleten olvashattok erről, most pedig jöjjön valami egész más.

A 3December és a Max4 bemutató alkalmával már fel lehetett mérni, hogy kis hazánkban meglepően nagy az érdeklődés a 3D-s grafika iránt, és szép számmal akadnak a szakmát igen magas színvonalon művelő grafikusok. Az is látható volt, hogy több iparág (reklám, film, számítógépes grafika) is megkezdte ennek a tehetségnek a kiaknázását mind feladatokat, mind eszközöket kellő mennyiségben felvonultatva.

Ebbe a képbe illeszkedik az a hír, hogy február végén megérkezett az országba az az optikai motion capture berendezés, amely jelenleg az egyetlen példány egész Közép-Kelet-Európában. A boldog tulajdonos a Philos Entertainment, ez a csapat aligha ismeretlen a számotokra :). A rendszer színvonaláról sokat elárulnak a filmek és játékok címei, melyek készítéséhez felhasználták: a Titanic, A Gyűrűk Ura, vagy a Fifa sorozat alkotói aligha adják alább a legfejlettebb technológiánál.

A motion capture számítógépes animáció készítésére, elsősorban emberi mozgás rögzítésére szolgál. Az alapötlet egyszerű: a kézzel végzett munka helyett valós személy mozgását kell valamilyen módon rögzíteni, és a 3D-s programok által feldolgozható adatokká alakítani. Az eljárás fő előnye az, hogy igen gyorsan lehet vele teljesen élethű animációt előállítani - ugyanakkor sokak szerint ez a legnagyobb hátránya is, mivel az eredmény nélkülözni fogja mindazt a többletet, amit a kézi animátor hozzáadhat. Noha a technológia már jó pár éve rendelkezésre áll, még mindig sok parázs vitát lelhetünk az interneten a mocapet használók és a hagyományos animátorok között (akik

egyébként "A Sátán rotoszkópjának" hívják). A vitát nem dönthetem el ;), az azonban szerintem nyilvánvaló, hogy igen sok esetben rendkívül nagy haszna lehet a mocapnek; ilyen lehet például valamely film digitális trükkjeinek elkészítése, vagy egy játék soktucatnyi szereplőjének életre keltése. Gondolom, azt sem kell indokolni, hogy viszont a Pixar miért is ölné meg filmjeinek báját, ha a zseniálisan eltúlzott mozgásokat "egyszerű" emberi mozdulatokkal kellene helyettesíteni.

A mocap már jó néhány éve létezik, méghozzá három különböző változatban. Időben elsőnek az elektromágneses berendezések jöttek létre. Ez a szerkezet viszonylag kis területen mágneses mezőt gerjeszt, ebben mozog az alany, aki olyan, különleges érzékelőkkel felszerelt ruhát visel, amelyet kábelek kötnek össze a felvevő egységgel. Ebből a felépítésből következnek az előnyei és hátrányai is; az érzékelők adatai nem vesznek el, bármilyen mozgást is végez az alany. Ugyanakkor a hatótávolsága közepes, a használata és a beüzemelése kényelmetlen, az érzékelők elrendezése kötött és ráadásnak igen érzékeny a környezeti hatásokra is.

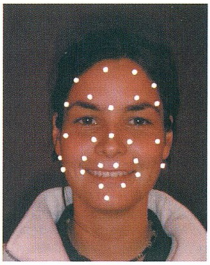
A második típus a biomechanikus rendszer; ebben az alanyra mechanikus, rudakból és csuklókból összeállított „váz" kerül, amely szögelfordulásokat és csúszásokat érzékel. Igen precízen képes tehát a helyzetváltozások érzékelésére, az adatok feldolgozása szinte egyáltalán nem vesz igénybe időt sem - viszont helyváltoztatás rögzítésére alkalmatlan, és még az elektromágnesnél is kényelmetlenebb az alany számára. A leggyakoribb felhasználási területe egyébként a valós idejű mocap; egyes tévéstúdiókban ugyanis már évek óta léteznek számítógéppel generált virtuális műsorvezetők. A (kezdetben nagyon) lowpoly modellek animálására először profi bábosokat alkalmaztak, de a feladatot a biomechanikus mocap sokkal jobban megoldja.

A legújabb, és egyben legfejlettebb rendszer az optikai berendezés; ahogy már írtam, ilyenhez volt szerencsém. A készülék büszke tulajdonosa a Philos Entertainment, akik többek között Alcatraz című játékukhoz kívánják majd felhasználni.

VICON-8

Az optikai mocap kifejlesztője és egyben gyártója is az angol Oxford Metrics, a jelenlegi legelterjedtebb változat a Vicon-8 nevet viseli. Működési elve nagyjából a következő: az alany testének meghatározott pontjaira (pl. a fő ízületekre) különleges, fényvisszaverő anyagból készült markereket (kis gömböket) erősítenek, majd a mozgást igen érzékeny kamerákkal rögzítik. Ezután egy igen fejlett szoftver a kétdimenziós képekből visszafejti a markerek térbeli pozícióját, és a mozgás az így nyert adatokból rekonstruálható. Ez persze csak leírva ilyen egyszerű, a gyakorlatban igen bonyolult hardver és szoftver kell hozzá; a berendezés ára pedig pusztán csak csillagászati (250000 USD).

A rendszer alapját a kamerák képezik, ezeknek a feladata a mozgás rögzítése. Igen nagy érzékenységű és felbontású, infravörös tartományban üzemelő eszközök; a „látáshoz" szükséges infravörös fényt a lencsék köré szerelt, stroboszkópszerűen villogó ledek szolgáltatják. A villogás frekvenciája igen magas, 120-240 Hz között változik, ez adja meg egyben a felvétel érzékenységét is. Ahhoz, hogy valamely marker pozíciója visszafejthető legyen, legalább két kamerának kell látnia; mivel pedig



mind a látószögük, mind a hatótávolságuk korlátozott, ezért a működéshez legalább nyolc kamerára van szükség. Az így használható terület nagysága kb. 7*7 méter lehet; a pontosság még itt is hozzávetőlegesen egy milliméteres (további kamerák hozzáadásával egyébként a tér növelhető). A jó minőségű felvételek készítésének kulcsa különben a kamerák jó elrendezése és precíz beállítása; ebből már sejthető, hogy a rendszer kezelése mérnöki beállítottságot igényel. Ez a kalibrációs folyamat azonban pár óra alatt elvégezhető, ráadásnak a teljes rendszer elfér két autóban - azaz rendkívül könnyen mozgatható, és szinte bárhol beüzemelhető.

A folyamat leegyszerűsítése érdekében nem egy egész ember mozgását analizálják, hanem a kamerák néhány tucat markert követnek csak. Az optikai rendszer újabb hatalmas előnye, hogy a markerek elrendezése szabadon választható, bár vannak ajánlások. Például, a fejre és a csípőre összesen négy markert érdemes rakni, a lábfejekre hármat, a csuklókra kettőt. Ha azonban a mozgás nagyon bonyolult, gyors, vagy egyes markerek könnyen takarásba kerülhetnek, akkor nyugodtan lehet többet használni. A nyolc kamera összesen 100 ilyen kis gömböt képes követni, és akár két személy egyidejű mozgásának rögzítésére is alkalmas. Bónusznak mindenféle tárgyak is felmarkerezhetők: kardok, pajzsok, vagy ami éppen a felhasználó eszébe jut, és a rendszer ezeknek a mozgását is képes rögzíteni. A mocap használatának oktatására érkezett angol srác beszámolója szerint például egy focijáték esetében fényvisszaverő anyagba burkoltak a focilabdát, így hatalmas markert készítettek belőle...

A rögzített adatok feldolgozására két gép szolgál; egy hatalmas ládában trónoló célszámítógép, és egy rendes munkaállomás. Az előbbi igazi „fekete doboz", nem véletlenül, hiszen a rajta futó szoftver sok éves fejlesztés munkája; ez végzi a 2D-s képek 3D-s adattá alakításának oroszlánrészét. A PC pedig rögzíti ezeket az adatokat, majd rekonstruálja belőlük a markerek mozgását. Az erre szolgáló szoftver egyébként igen intelligens, és egy rakás trükkre is képes. Például, előfordulhat, hogy valamelyik marker takarásba kerül (az alany hanyatt esik, bukfencezik, vagy egyszerűen csak a karja kimozdul a kamerák látóteréből). A program azonban lehetőséget ad arra, hogy a felhasználó bizonyos markereket egymáshoz kapcsoljon, és így a hiányzó adatok előállíthatók. Sőt, pályagörbe-elemzéssel még önálló markerek mozgásának rekonstruálása is megoldható.

Ezek a nyers, 3D-s adatok azonban még nem igazán használhatók fel, ugyanis csak a markerek pozíciója áll rendelkezésre az XYZ koordinátarendszerben. A mozgásokat viszont általában a karakterek esetében szokás felhasználni, melyeket csontvázakkal mozgatnak - a csontoknak pedig elfordulása van, csak a „root", a hierarchia tetején álló csont rendelkezik pozícióval. Így a markerek adatait át is kell alakítani, amire újabb szoftverek szolgálnak. A Body Builder segítségével csontvázak építhetők, amelyeket aztán a markerek pozíció-adataival lehet vezérelni, így rotációs mozgás állítható elő. Lehet továbbá a mocap adatokat tisztítani (bár erre a rendszer nagy pontossága miatt ritkán van szükség), szerkeszteni (például végtagok arányait átalakítani) és különféle szabványos formátumokba konvertálni (acm, bvh, csm, mov és így tovább). A Mobius segítségével kész mocap adatfile-ok szerkesztése, összeillesztése, keverése és egyéb feldolgozása oldható meg; a Kaydara Filmbox is hasonló célokat szolgál (evvel például komplett díszleteket is lehet építeni, és mód van összetettebb mozgások vagy több szereplő együttes akcióinak előállítására). Ezeket a programokat mind a mocap gyártójától lehet megvásárolni, az áruk persze nem otthoni felhasználóknak való. A kész adatokat exportálva, majd a megfelelő animációs szoftverben erre felkészített karakterekre feltöltve az animáció azonnal kész is (bár a legtöbb 3D-s szoftver több-kevesebb lehetőséget nyújt még a mozgás további feldolgozására). Lehet renderelni a jelenetet, vagy éppen továbbvinni az adatokat a játékprogram adatbázisaiba.

Nem árt még megjegyezni, hogy az egész mocap nem sokat ér a megfelelő alanyok nélkül. A felvételekhez általában mozgás- és táncművészeket szokás alkalmazni, akik képesek a legkülönfélébb mozgásokra; továbbá kaszkadőröket, sportolókat a sajátosabb feladatok esetében (játékok, különleges effektusok).

A rendszer rugalmasságát jól illusztrálja még, hogy arc- és kézanimáció rögzítésére is használható. Ilyenkor egészen kicsi (5 mm átmérőjű) markereket kell felragasztani az alany arcára vagy ujjaira, és a kamerákat sokkal kisebb területre kell irányítani. A kapott adatokkal csontok, vagy deformációs eszközök (clusterek) vezérelhetők, de ez már a mocap igen különleges és ritkábban használt képessége.

Amint az látható, az optikai mocap nagyon kiforrott, sokoldalú technológia - de valószínűleg a belátható jövőben megmarad igen drága csúcstechnológiának. És amint azt említettem már, semmiféle mocap nem képes arra, hogy előállítsa Buzz Lightyear kellőképpen idióta előrenyomulását a szellőzőcsatornákban - azaz tehetséges animátorokra mindig is szükség lesz.

Ennyit erre a hónapra, jelenleg még kilábalóban vagyunk a munkahelyemen a legutóbbi hajtásból. A megjelenés idejére viszont már valószínűleg nekiálltam megválaszolni az e-maileket, és javában a következő rovat témáján töröm a fejem...

Köszönet Koncz Krisztának a Philos PR és Sales csapatából a mocap tesztelésében való közreműködéséért és a képekért.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

GRAB

Üdv!

Ezúttal ismét megszakítanám egy kis kitérő erejéig a Nero elemzését, ugyanis az elmúlt hetekben, újfent fontos hírek, érdekes bejelentések érkeztek az optikai adattárolók világából, amelyekre mindenképpen szeretnék pár sort áldozni. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már vége az idei CeBIT kiállításnak, ahol a nagyobb cégek szintén úttörő újdonságokat mutatnak (mutattak) be. Ilyen lesz az első DDCD meghajtó, de valószínűleg az idei CeBIT-en debütálnak az első 24x-es CD-írók és 20x-os újraírók prototípusai is!

DDCD

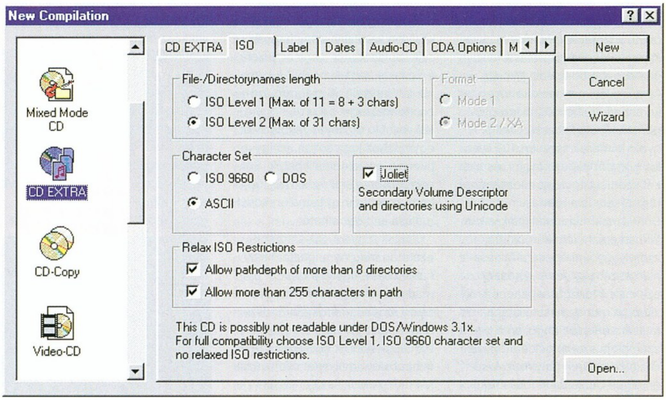
Végre-valahára hivatalosan is bejelentették a kétszeres sűrűségű CD lemez végleges szabványát. Áprilistól egyes országokban már kapható lesz az első DDCD újraíró, amely a Sony műhelyéből származik – nem véletlenül, hiszen a Sony a DDCD szabvány megalkotója. A DDCD-t legkönnyebben úgy tudnám jellemezni, hogy a CD és a DVD közötti átmenet fizikai megvalósítása. A DDCD rendszer a CD esetében megszokott adathordozó jeleknél (piteknél) kisebbet használ, és a jelfolyam spirálisan haladó vonalának sortávolságát is szorosabbra vették – ezzel a két megoldással a rendes CD lemezeknél mintegy kétszerte nagyobb kapacitást nyertek a gyártási költségek minimális növelésével. A DDCD lemezek sajnos nem lesznek olvashatók/írhatók jelenlegi CD/CDRW/DVD meghajtóinkban, sajnos csak a jövőben – várhatólag a minél hamarabb megjelenő DDCD, vagy DDCD kompatibilis meghajtók kezelik őket. Tudomásom szerint gyárilag nem préselnek majd „műsoros" DDCD, tehát csak olvasható lemezeket, a Sony kimondottan „csak" írható/újraírható változatban kívánja bevezetni az új rendszerű adathordozó eljárást. Az első DDCD újraíró várhatóan nem lesz sokkal drágább, mint a jelenlegi CDRW meghajtók, bár bizonyosra vehető, hogy az 1,3 GB kapacitású DD-R és DD-RW (tehát az egyszer és többször írható (törölhető), dupla sűrűségű) lemezek ára eleinte jóval magasabb lesz, mint a sima CD-R és CD-RW lemezeké. A Sony szerint az új típusú meghajtó megjelenésének első pillanatától kezdve megfelelő mennyiségű DD-R/DD-RW lemez áll majd rendelkezésre. Ennek köszönhetően valószínűleg nem kerülhetünk olyan helyzetbe, mint amikor megvásároltuk az első 8x/10x-es RW íróinkat, csak éppen High-Speed CD-RW lemezt nem tudtunk venni hosszú hónapokig, így pont az új meghajtók legfontosabb és talán legcsábítóbb képessége maradt kiaknázatlanul. A Sony CRX200E-A1 DDCD író ATAPI/E-IDE csatlakozású eszköz, a Buffer-Underrun hibák ellen 8 MB-nyi ideiglenes tárral szerelték fel. Jelenlegi információink szerint a nagyméretű pufferen kívül a meghajtóban nem található egyéb védekezés a Buffer-Underrun kivédésre, tehát hiába is keresünk benne Burn-Proof, vagy hasonló eljárást. Szerény véleményem szerint ez nagy hiányosság, ugyanis a DD-R lemezek várhatóan magas kezdeti ára mellett nem lesz öröm elrontani egy ilyen lemez megírását a lassú adatáramlás miatti puffer-alulcsordulás és kényszermegállás következtében. A CRX200E-A1 meghajtó12x-es sebességgel írja a DD-R és CD-R lemezeket, 8x-osan pedig a DD-RW és CD-RW korongokat, tehát látható, hogy visszafelé tökéletesen biztosítja a kompatibilitást jelenlegi CD-R/RW lemezeink olvasásához és (újra)írásához. CD-ROM olvasóként 32x-es sebességen üzemel. Természetesen az 1,3 GB-os kapacitás csupán a DD-R és DD-RW lemezeken érhető el, a meghajtó a rendes lemezeket az eddig megszokott módon használja.

DVD+RW

Nagy felhajtás közepette zajló sajtótájékoztatón mutatták be a DVD+RW írók prototípusait Japánban. A DVD-ROM olvasókkal és asztali DVD-Video lejátszókkal sokkal jobb kompatibilitást ígérő, és a meglévő DVD-RAM, DVD-R, és DVD-RW íróknál jobb alternatívát kínáló DVD+RW formátum az eddig is meglehetősen kaotikus írható-újraírható DVD-piacra kíván betörni. A szabványt hét óriáscég, a Hewlett-Packard, a Mitsubishi Chamicals (Verbatim), a Ricoh, a Philips, a Sony, a Thomson és a Yamaha által alkotott szövetség vette szárnyai alá. Ezek a cégek jelenleg jelentős piaci részesedéssel bírnak az optikai adattárolás terén.

A Philips már DVD+RW alapú asztali DVD-Video felvevő berendezéssel is rendelkezik, ennek megjelenési időpontja egyelőre nem ismeretes. A Ricoh olyan „combo" DVD+RW írót ígér idén nyárra, amely CD-R(W) írásra is alkalmas lesz. Minthogy állításuk szerint az új, 4,7 GB-os kapacitású DVD+RW formátum semmilyen módosítást nem igényel a meglévő DVD-ROM olvasókban, ezért az elmúlt években gazdára talált 90 millió darab DVD-ROM olvasó és asztali lejátszó alapozza meg a DVD+RW szabvány létjogosultságát.

A jobb kompatibilitás valóban pozitív, hiszen az eddig megjelent (csekély számú) DVD-RAM alapú rekorderek lemezei csak elvétve használhatók a mai DVD-Video lejátszókban és DVD-ROM meghajtókban (ezért nem terjedtek el mostanáig széles körben a tévesen „DVD-írónak" titulált DVD-RAM meghajtók, amelyek az én véleményem szerint csupán a gigászira növelt MO lemezek írására szolgáló, meglehetősen haszontalan holmik). Érdekesség, hogy az első DVD+RW szabvány, amelyet 1997-ben vezettek be, még szoftveres módosítást igényelt a DVD-ROM meghajtók belső programjában, de az új, 4,7 GB-os DVD+RW lemez mindenfajta módosítás nélkül olvasható lesz a jelenleg forgalomban lévő meghajtókkal. A demonstráció során a Philips asztali DVD+RW rekorder prototípusán felvett DVD+RW DVD-Video lemezt a Ricoh, Matshushita és Sharp meghajtók,

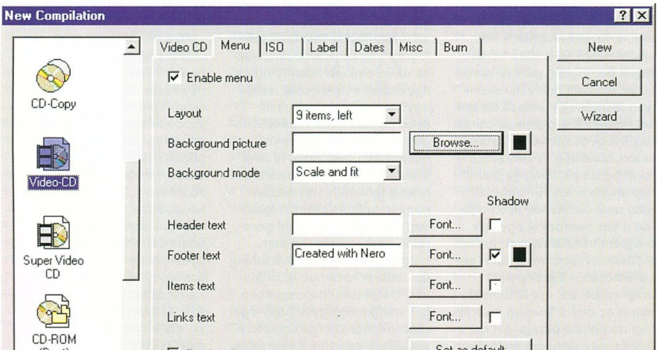


lejátszók gondmentesen visszajátszották. Nem semmi. Mi a helyzet akkor a DVD-R és a belőle kinőtt DVD-RW szabványokkal? Az első generációs DVD-R és DVD-RW írókkal készült lemezek szintén nem voltak tökéletesen kompatibilisek a DVD-Video lejátszókkal. A második generációs Pioneer DVD-R íróban már sikerült ezt kiküszöbölni. A DVD-R lemezek írására használható Pioneer DVR-2000 a DVD-ROM meghajtók által tökéletesen olvasható lemezt tud írni, és lehetőség van saját DVD-Video korong létrehozására is, amelyet az asztali DVD-Video berendezések lejátszanak. A kérdésre, hogy akkor most melyik a jó formátum, igen nehéz válaszolni. A gyári DVD-Video lemezek pre-mastering folyamatában és a professzionális piacon nyilvánvalóan az egyszer írható DVD-R lesz a domináns. Ehhez különleges, a filmek előkészítésével és a másolásvédelmi eljárás applikálásával is megbirkózó drága DVD-R írók lesznek szükségesek. Az újraírható formátumok versenyében a DVD-RW, a DVD+RW és a DVD-RAM száll harcba. A szakértők szerint a DVD-RW és a DVD+RW között szinte nincs is különbség, ha a DVD-RAM abszolúte más elveken működő felépítésével hasonlítjuk őket öszsze. Nyilvánvaló, hogy a DVD-RAM hamar kihalásra lesz ítélve, míg a másik két, erősen hasonló formátum életben maradása a lejátszók felkészítésén múlik majd, hiszen kisebb szoftveres módosításokkal mind a DVD-RW, mind a DVD+RW lemezek olvashatók lehetnének ugyanazzal az eszközzel. A felsorolt cégek közül a Sony talán a legérdekesebb eset, hiszen nem csupán a DVD+RW szabványt éltető cégcsoport tagja, hanem a DVD-RW írók mellett voksoló RW Products Promotion Initiative (RWPPI) társulásban is jelen van, amely 43 cégből áll. A japán piacra a Sony minden bizonnyal megjelenteti a tavaly tavasszal beígért DVD-RW íróját, de emellett nyilván DVD+RW íróval is jelentkezik majd Európában és a világ más piacain. Egyes belső források szerint olyan egység is várható a Sony kezei közül, amely a DVD-RW és DVD+RW formátumok olvasásával és írásával egyaránt megbirkózik.

CD-R SZOFTVER ÚJDONSÁGOK

Megjelent és megvásárolható az Easy CD Creator 5-ös verziója, amely jobb használhatóságot, kényelmesebb CD-írást, és nagyobb stabilitást ígér. Én már akkor is boldogabb leszek, ha csak az utolsót sikerült végre megvalósítani, mert a 4.x-es sorozat mindent felülmúlt a hibák, hiányosságok terén. A DirectCD is megkapta az 5-ös verziószámot. Ezt már volt alkalmam kipróbálni, és – meglepetés! - olyan jó benyomást tett rám, hogy alapjaiban kellett felülbírálnom a packet (növekményes) módban történő CD-írással kapcsolatos eddigi nézeteimet. Erről még mesélek a közeljövőben. Ugyan még nem jelent meg, de egy előzetes tesztverzió erejéig a Nero 5.5-ös változatát is kipróbáltam, amely szintén kellemes pillanatokat szerzett újításival. Néhány újdonságot említenék meg fontosabb képességei közül: MPEG1 tömörítés (VideoCD-t tud készíteni bármilyen szabványos AVI fájlból), VCD és SuperVCD menürendszer készítés-szerkesztés, CD-Extra formátum létrehozása, CD-írás utáni visszaellenőrzés, CD-írás utáni automatikus gépleállítás. Gyakorlatilag az 5.0-s változatot turbózták fel egy rakás hasznos és kényelmes képességgel még tovább javítva az amúgy is nagyon jó programon.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu



ÚJ CD-GYÁR MAGYARORSZÁGON!

CD-ROM

CD-AUDIO

CD-VIDEO

GYÁRTÁS AKÁR 36 ÓRÁN BELÜL

UTÁNGYÁRTÁS AKÁR 12 ÓRÁN BELÜL!

CD 100 DARABTÓL IS!

KAZETTAGYÁRTÁS TOVÁBBRA IS TÖKÉLETES MINŐSÉGBEN!

MC&CD KFT.
Budaörs,
Baross u. 77.
Telefon/fax:
(23)416-007
E-mail:
mccd@mccd.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Pusszancs mindenkinek. Van rá egy szinte tuti fogadásom, hogy ma senki sem ezzel az intróval kezdte a levrov oldalainak olvasását, hanem azzal a kis szövegdobozkával ott a jobb oldalon, amelyben igen fontos és pontos információk találhatók az idei official PC Guru táborról. Ezt most az egyszer megbocsátom, ha így van, persze többet ne forduljon elő, hogy nem a levrov intróval kezdtek, mert baj lesz, mégpedig nagy. Na, de most éppen jól is jön, ha elolvastátok, hiszen ez lenne az intro fő témája is, így azonban nem kell ezzel vacakolnom, ott van minden, örüljetek neki, meg minden. Lehet elkezdeni a zsebpénz félrerakását, a gépek előkészítését a nagy nyári igénybevételre, a szülők meggyőzését és megnyugtatását, meg egyéb ilyeneket. Most még mindenre van idő, legfőképp az ősök meggyőzésére, tudom, ezzel esetenként van gond, csak nem pontosan értem, miért. Nyugodtan mondjátok csak el nekik, hogy általában a táborlakók fele egészen kevés sérüléssel megússza a dolgot, a gépek nagy része nem nagyon romlik el, és általában akkor is javítható, ha visztek kaját és innivalót, akkor nem is haltok éhen vagy szomjan, és úgy általában véve sincs komoly ok az aggodalomra, blablabla. Ettől egészen biztosan megnyugszanak, és még örülnek is, hogy egy hétre nyugi lesz otthon. Persze, ha ez sem segít, mert adott ősök például meg vannak győződve arról, hogy az ott egy erkölcsi fertő, meg a totális züllés melegágya, valamint elmondják előre, hogy mik szoktak ott történni, pedig még sosem voltak amúgy ilyennek a még a környékén sem, de még is mindenről van megmásíthatatlan elképzelésük, akkor esetleg csak az segíthet, ha átadjátok nekik kézcsókomat és gratulációmat, valamint megkéritek őket, meséljenek saját élményeikről és tapasztalataikról ebben a témakörben. Ezeket csak azért mondom, mert jó páran megtaláltok engem szülőmeggyőzési nehézségeitekkel, de ilyenekbe, őszintén megmondom, nem nagyon szeretnék belefolyni. Ellenben a levrovba viszont most már szeretnék belefolyni, még a végén más sem lesz itt, csak intro, az meg ugye már mégiscsak milyen gáz lenne.

MASTERUSER

Szasz mocskok! A sz*** cédétekről hüje mátrixos cucc van a lekapcsolásnál és a bekapcsolásnál (most már kikapcsolhatja a számítógépet és az előtte való várjon kérem a ... mindjárt kilép a rendszarból és +++ a win 98 feliratnál) ez csak úgy föltelepítette a tudtom nélkül, és most nem tudom, hol keressem azt a fájlt, ami eztet vezérli, mer le akarom törölni. HOL? Biztonságosabb cédét akarok, ahol semmi nem telepíti fel magát a tudtom nélkül a FŐ FŐ SYSTEMBE!!!!!!

Nyugodj meg cica < Uhm... Lily>, neked már most olyan biztonságos PC Guru CD van a birtokodban, és mellesleg eddig is olyan volt, amelyik nem telepítget mindenféle trutymót kérdés nélkül. Nemcsak ez a mostani html-es felületű, de még a régiek sem. Mérhetetlen nagy szakmai intelligenciámnak köszönhetően kedves kis leveledből kihámoztam, hogy te nyilvánvalóan sikeresen telepítettél egy mátrixos Windows asztal témát, amely lecserélte jól az induló és leálló képeket tartalmazó fájlokat. Két gyors megoldást tudok javasolni. 1. Megkeresed az uninstall ikont, ha van, és leszeded a cuccot. 2. Ha uninstall nincs, vagy nem zavar a többi, amit felrakott, akkor megkeresed a gépeden a logo.sys, logow.sys, logos.sys fájlokat, és ezeket szépen letörlöd, ezzel elmúlnak a nem kívánt indító és leállító képek. Teljes boldogság persze akkor áll be, ha ezeknek van valamilyen mentése (általában az ezeket lecserélő programok csinálnak ilyet), és azokat visszamásolod ezekkel a nevekkel. És ha elfogadsz tőlem egy pici tanácsot, nem árt, ha legközelebb nem ész nélkül nyomogatod a yes gombokat egy-egy program installálásakor, hanem előtte elolvasod, mi a fene fog következni. :) Esetleg azt is megnézhetnéd, mit telepítesz, habár ez már a telepítő mesterség non-plusz-ultrája, ezt csak úgy érdekességként említettem meg, hogy van, aki ilyet is csinál.

TUNING ROVAT PLUSZ

Szia Braz! Már 1 rakás levelet írtam, aztán Lily felvilágosított, hogy te csak az elektronikus levelekre válaszolsz. **(Ebben ő komolyan téved. Én azokra sem válaszolok :) Brazil)** Ok. Vmelyik 98-as CD-n volt 1 cikk a gép feltuningolásáról. Namármost itt a hűtésnek – szerintetek - a legegyszerűbb, legolcsóbb és legjobb módja, ha 1 régi hűtőből kivesszük azt a nemtommilyen csövet + valamilyen bigyót, és a csövet végigvezetve a gépben, hideg vizet forgatunk benne. Szerintem viszont a cső bepárásodhat, s ha a víz belecsöpög a gépbe, az nem kóser... de lehet, hogy rosszul gondolom. Plz. magyarázz, mert én ezért nem mertem kipróbálni. Na Jó munkát, + Lilynek és az összes női egyednek boldog nőnapot kívánok!
Tisztelettel:

Boo (Tordai Barnabás)

Elmondhatatlanul jól tetted, hogy nem kezdted el az otthoni frizsider kibelezését és a számítógép átépítését atomerőművé az új hűtőrendszer segítségével. Ez még abban az esetben sem túl egyszerű feladat, ha a család többi tagja tétlenül nézi a hűtőgép elmúlását. Megmondom őszintén, nem tudom, mi van az általad említett cikkben pontosan, de ha tudnám vagy nem lennék lusta előkeresni, akkor sem állnék neki elmagyarázni, mégpedig azért, mert 1. én magam nem értek ehhez ennyire, 2. komolyan lebeszélnék mindenkit, hogy ilyenfajta barkácsolással múlassa az időt. Illetve ha ilyennel akartok játszadozni, akkor nem árt a tuningolás mesterségét teljesen az alapoktól elkezdeni, és ez az említett komoly hűtés egyáltalán nem az első leckék egyike. Fogjátok fel úgy az ilyen cikkeket, mint érdekességet és semmiképpen, mint használati útmutatót. Ha nem értetek ahhoz, amit csináltok a tuning területén, úgy bizony nagyon komoly károkat lehet nagyon rövid időn belül generálni. Nem véletlen az sem, hogy Old Man az official tuning és hardver rovatban az általa leírt műtétekkel kapcsolatban is mindig megjegyzi, hogy egyrészt mindenki csak saját felelősségére csinálja, és ne reklamáljon, ha elpukkan a proci például, valamint bízzátok inkább olyanra, aki ért hozzá...
< Köszi a nőnapi jókívánságot az összes női egyed nevében is. Lily>

HWONCD

Hello Brazil! Engem az érdekelne igazán, hogy nem lehetne-e megoldani azt, hogy a CD-mellékleten is legyen valamilyen formában valamiféle hardver rovat, mert jó lenne, ha lenne ott is. A választ előre is köszönöm.

(Süle István)

Megmondom neked a frankót, erre én is kíváncsi lennék. :) Egy hardver rovatot megcsinálni nem olyan egyszerű, ez többkomponenses csiribiri. Megemlítenék ebből két apróságot: először is kell olyan kütyü, amelyről lehet érdemben írni, valamint kellenek valakik, akik ezt meg is csinálják. Az első még csak-csak megoldható, a második viszont kevésbé kivitelezhető, a stáb eléggé leterhelt az újság készítésével. Ez persze a többi rovatra ugyanígy vonatkozik, tehát kár lenne azt várni a közeljövőben, hogy pölö az x. oldal játékteszt mellett még lesz n oldal a CD-n is. A CD-re felkerülnek a kiegészítő információk, képek, demók, driverek, ilyesmik. Szerintem, amíg a szerkesztőség létszáma nem kétszereződik meg (legalább), addig ez így is marad.

KRITIKA HW OLDALRÓL MEGKÖZELÍTVE

Csá Brazil koma. Én még nem igazán zavartalak téged a levelemmel, mivel papírra nem volt kedvem írni. Most sem tenném így e-mailben, ha nem volna 1-2 kritikám az újsággal kapcsolatban. 1. Nem értem, hogy a CD-n miért csak a legújabb kártyákhoz vannak driverek? Nekem egy voodoo Banshee-m van, és nem igazán tudtam frissítést szerezni hozzá, mivel a PC Gurun a legutolsó banshee driver a CD-n volt. A baráti körömnek is ilyen kártyája van, és emiatt meg voltunk szorulva rendesen. Most abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy én le tudom szedni ezeket, de sokan lehetnek még kis hazánkban, akik nem. Szerintem, akinek Geforce-ra van pénze, annak biztos van internete is, és könnyen le tudja tölteni magának a legfrissebbet. De mi van

azokkal, akiknek TNT1, TNT2 vagy voodoo-juk van?
Azokkal az van, hogy érik bennük az elhatározás egy újabb és a kor igényeinek megfelelő videokártya megvásárlására. Kicsit komolyabbra fordítva a szót, tulajdonképpen van némi igazad, de valld be őszintén, hogy nekem is. Annak idején amikor a banshee-k és társaik voltak az újdonságok, akkor azokhoz jelentek meg a CD-n is a programok, hiszen akkor azok frissek voltak, a driverek kevésbé voltak kiforrva, ezért jelentek meg frissítések stb. Mára ezek a kártyák tudásukat tekintve elavultnak számítanak, sem nem gyártják őket, sem nem frissítenek drivereket, szóval sok felraknivaló a CD-re nincs is. A driverfrissítés, ha egyéb gond nincs, akkor max. az új operációs rendszerekkel kapcsolatban érdekes kérdés, hiszen az új drivertől a kártya nem lesz nagyon gyorsabb vagy nem fog semmivel sem többet tudni, viszont új oprendszerhez a mostani állapotok szerint combosabb vas is kell, az új játékok nem mennek a régi kártyákon, és még folytathatnám. Ha meg egyéb gond van, a tapasztalataim szerint a régi kártyákhoz akkor sincs új driver, a gyártók már nem foglalkoznak vele, az említett banshee kártyákhoz pl. 2000. februári a legutolsó, ez se ma volt ugye. Na meg valljuk be őszintén, nem is a mi feladatunk drivereket gyűjtögetni és supportot adni; az, hogy az új kártyákhoz vannak új driverek, az néha bónusz, de nem sokkal több. Tudom, ez negatívan hangzik, de ha belegondolsz, igazam van. Ha Driver PC Guru lennénk és nem játéklap, akkor el tudnék esetleg fogadni a témában még némi reklamációt, így azonban nem. :)
Más! A játékok értékelésénél amelyik nem támogat T&L-t, az nektek már szar, mert nem használja ki a geforce-otokat, mert csak Q2 engine-t használ, és az akkor már csúnya. Jó, lehet, hogy csúnya, de ha a játékélmény jó, akkor ezt meg lehet bocsátani, ráadásul régebbi gépen is jól megy. Nem mondom, hogy tegyél be az újságba (de azért jól esne), bár szerintem sokak egyetértenek velem a leírtakkal kapcsolatban. Minden jót nektek, és remélem, hogy megfogadjátok ezeket, és tesztek valamit, mivel az újság nagyon jó.
(Csuka, alias Bodon Ferenc)
A játékok értékelésével kapcsolatban is igazad van, néha az értékelők kicsit túlzásba esnek, ám ennek van némi tudományos magyarázata. Ugyanis az újdonságokat a már meglévő programokhoz viszonyítva értékelik, mi bennük az újítás, mivel tud többet, mennyivel szebb, ilyesmik. Mivel manapság az általad is említett T&L és a hozzá kapcsolódó mindenfélék az újdonságok, ezért esetleg elvárható lenne, hogy a programok használják is ki azokat... Persze, ez sem ennyire egyszerű kérdés, mert a teszterek azt nézik például, hogy mi lehetne, a játékkiadók meg azt, hogy a játék a meglévő x milliós PC-táborból ne csak pár tízezer gépen menjen. Ettől függetlenül ha a lehetőségek adottak, akkor ha van olyan, amelyik azt kihasználja, az mégiscsak plusz pont az értékelés során. Ettől még a játékélmény értékelése lehet nagyon jó; ha a game izgalmas és eredeti, az nagyon jó, és meg is szokták említeni, de nem árt, ha ki is néz valahogy.

JÓ TANÁCS VÍZPARTRA

Szasz brazil (meg a többiek)!!!! Képzeld el, hogy jártam valamelyik nap! Ha nem sikerül elképzelni, akkor inkább mondom! **(Ez nagy segítség, köszi :) Brazil)** Na, szóval az a lényeg, hogy a testvéremet el kellett, hogy vigyem horgászni, de én nagyon utálok a part mellett unatkozni, és nézni a nagy semmit. Gondoltam, elviszem magammal az új PC Gurut olvasgatni. Leültem a tó mellé, és elkezdtem olvasni. Még csak a tartalomjegyzéknél tartottam, mikor a tesóm fejbevágott a horgászbottal, és én ijedségemben belejtettem az újságot a halastóba. Nagy idegesen utánanyúltam, de akkor már késő volt. A márciusi PC Guru szarrá ázott, én pedig csupa víz lettem. Na, tehát ennyit a horgászásról! u. i.: ne menjetek tesótokkal horgászni, és fizessetek elő az újságra!!!
(Kotra Károly)
Ebből azt a tanulságot vonom le, ha az ember horgászni viszi a testvérét, és PC Gurut akar olvasni, akkor bukósisakot kell felvennie, nehogy baj legyen. Esetleg arrébb kell ülni két méterrel. :) Mondd csak, ugye jól értem, hogy sikerült kimenteni a PC Gurut? Nem szeretném ha a halak megtalálnának engem mindenféle levelekkel...

ÍGY KÖNNYŰ

Csá! Sajnos, most nem tudok többet írni, mert sok a dolgom :))
K-roy (Laczkó Károly)
Az az igazság, hogy ezzel majdnem én is így vagyok, rengeteg a dolgom, és már nem is tudom megmondani, mennyi ideje a levrovot gyártom, és még mindig nincs vége. :) Pedig a sok dolgomból kifolyólag én sem tudnék többet írni, de mégis muszáj, mert fejbe fognak vágni. :)

NAHÁT

Csókolom, Brazil bácsi! **(Ne már... Brazil)** Rájöttem, hogy én vagyok a Brazil bácsi, aki most ezeket a sorokat írja Nektek. Több okból is rájöttem: Először is azt írtam, hogy szép vagyok és okos, tehát ez mind rám illik. Azt is írtam, hogy aranyos, kedves hímnemű lény vagyok. Ezekből mind magamra ismertem. A Levrov szerkesztésére valószínűleg azért nem emlékszem, mert az eszemet elnyomja a sör alkoholmámora. Vagyis lelepleződtél!
Ramirez (Tóth András László)
Azannyát. Mikvannakvazze.

SLÁGERTÉMA A VÉGÉRE, PLÁNE MÉG FONTOS IS: RÉGI SZÁMOK

Helló Brazil (& tisztelt PC Guru szerk.)! Nem ökörködés végett írok, ezért nem baj, ha nem teszel be a levrovba (amúgy se küldenék érte még egy üres üveget sem :)), hanem azt szeretném megkérdezni, hogyan lehet régebbi számokhoz (illetve egy bizonyos számhoz) hozzájutni? Jó, legyünk őszinték: lekéstem a decemberi (?) számot, és az ahhoz adott Master of Orion 2-t :(Előre is kösz a választ. (...)
(Valló Gábor)
Figyuzzatok, mert most elmondom még egyszer, mi a teendő, ha régebbi számot akartok megrendelni; úgy látom, ezt sosem lehet elégszer megtennem. Tehát: lapozzatok hátra az impresszumhoz, ott igen remek módon össze van gyűjtve minden, ami az újsággal kapcsolatos, többek között ott van a terjesztéssel foglalkozók telefonszáma, e-mailje, levélcíme, lábmérete és kedvenc étele. Ebből az utóbbi kettőt leszámítva bármelyik hordoz olyan információt, ami alapján sikeresen felvehetitek a kapcsolatot a téma szakértőjével. Egy fontos információt még én mondok pluszban most, mert az tényleg nincs ott. Csak azokat a számokat tudjátok megrendelni, amelyek már a Vogel Publishing szárnyai alatt készültek, korábbiakkal sajnos nem tudunk szolgálni.

Most pedig sajnos itt az ideje a búcsúnak, következik a szívből jövő, megható ám mégis frappáns befejezés. Frappáns Befejezés.

Brazil
brazil@vogel.hu

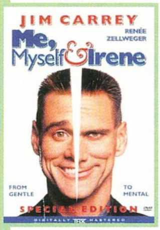
IDE FIGYI!

Itt elvileg nem ennek kéne lenni, hanem egy remek official PC Guru Tábor hirdetésnek, de ugye mint tudjuk, ember tervez szerkesztő végez, én meg csak nézek. Ezért most lapozzatok szépen az **105**-dik oldalra aztán meg vissza, utána folytathatjátok a levrov intróval. Erre azért van szükség, mert olyan remekbeszabott intrót írtam, hogy azt kár lenne átírni, nomeg itt van még a szombat délutánra való tekintettel megnövekedett lustasági faktorom ami szintén komoly indok arra, hogy a bevezető úgy maradjon ahogy van. :) Arról meg nem is beszélve, milyen jól mutat ez az elforgatott szöveg itt a lap oldalán.

KÜLVILÁG

ÉN MEG ÉN MEG AZ IRÉN
(ME MYSELF AND IRENE)

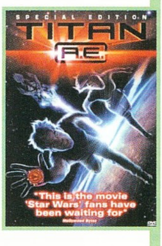
Rendezte: Bobby és Peter Farelly
Főszereplők: Jim Carrey, Renee Zellweger,
DVD specialitások:
Szinkron: angol (Dolby Digital 5.1),
Felirat: magyar, angol, cseh,
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Az alkotók és a szereplők bemutatása; Képgaléria; Kimaradt jelenetek; A rendezők teljes audiokommentárja; Videoklip; Így készült a film,
Forgalomba hozza: InterCom



A Farelly testvérek visszatértek! Csapatuk újrafogalmazza a vígjáték fogalmát, és új utat tör sajátos humoruk számára. Az Én meg én meg az Irén megbotránkoztató, ugyanakkor romantikus komédia a testvérpártól, akik előző produkciójukhoz hasonlóan (Keresd a nőt) a rendezés mellett a forgatókönyvírás munkáját is magukra vállalták. A történet Charlie-ról szól, aki már 17 éve rendőrként szolgál, s munkáját kiválóan végzi. Megnyerő modorú, segítőkész, és szerető apja három fiának. Charlie azonban nagyon beteg: hasadt a személyisége, és ha nem szedi rendszeresen gyógyszerét, felülkerekedik benne Hank, rosszabbik énje. Hank mocskos szájú, verekedős, perverz, és iszik, mint a gödény. A két ént semmi, de semmi az égvilágon nem köti össze, csak ugyanaz a test, illetve Irén, akibe mindketten szerelmesek. A harc megkezdődik a személyiségek között! Az én meg én meg az Irén az utóbbi idők legjobb vígjátéka, rajongóknak kötelező darab.

TITAN IDŐSZÁMÍTÁSUNK UTÁN
(TITAN A. E.)

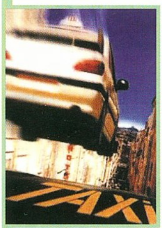
Rendezte: Don Bluth, Gery Goldman
Főszereplők: rajzfilmhősök
DVD specialitások:
Szinkron: angol, német (Dolby Digital 5.1)
Felirat: magyar, angol, német, cseh, héber, izlandi, lengyel, portugál
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35: 1),
Extrák: Kimaradt jelenetek, Videoklip; Így készült a film, filmbemutató; Képgaléria
Forgalomba hozza: InterCom



Cale épp olyan, mint bármely más tinédzser lesz ezer év múlva: utálja a rabszolgamunkát, amire a Földet elpusztító gonosz drejek kényszerítik, viszont szereti a kalandot és a szabad életet. Mégis más, mint a többiek. Ugyanis az ő apja építette azt a különleges szerkezetet, melynek segítségével a Föld újjáteremthető volna. Amikor apjának el kellett válnia fiától, rábízta a gép rejtekhelyének térképét. Így aztán - bár Cale-nek erről sejtelme sincs - a menekültkolónián élő utolsó emberek küldöttei és a hódító földönkívüliek egyaránt rá vadásznak. Van, aki az életére tör, mások pedig megmenekülésük egyetlen kulcsát látják benne... Ha Cale hajlandó lenne nekivágni, ha Cale a jó ügy érdekében kockáztatná az életét, ha Cale rájönne, miért érdemes új életre kelteni egy porrá lett kék bolygót, minden megváltozhatna. És egy nap hősünket felkeresi egy űrhajós, aki olyan ember, amilyenhez foghatóval még nem találkozott...

TAXI
(TAXI)

Rendezte: Gerard Pires
Főszereplők: Samy Nacéri, Frederic Diefenthal, Marion Cotillard
DVD specialitások:
Szinkron: magyar, francia (Dolby Digital 5.1), Magyar (DTS)
Felirat: magyar, francia,
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35: 1),
Extrák: A taxi 1 és 2 bemutatója; Így készült a film - magyar felirattal,
Forgalomba hozza: InterCom



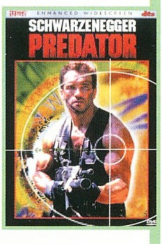
Marseille-ben működik egy titkos szervezet, melynek tagjai ravaszabbak a rendőröknél, gyorsabbak az űrhajósoknál, és lazábbak, mint bármelyik vagány. A kismotoron száguldozó pizzásfiúk számára a nagyváros veszélyes forgataga igazi paradicsom. Mind közül Daniel a leggyorsabb, legbátrabb, és ő töri a legtöbb borsot a városi zsaruk orra alá.

De egy turbómotorral és magassági kormánnyal felszerelt taxi, egy felettébb tüzes lány, valamint egy lerázhatatlanul gondos anyuka színrelépése következtében úgy alakul, hogy Daniel mégis a rendőrök között találja magát. A városban ugyanis megjelenik egy szuperravasz német bankrabló banda, és a tanácstalan kopóknak segítségre van szüksége. Valakire, aki gyors, ötletes és ravasz...

A filmnek Luc Besson (Jeanne D'Arc - Az orleans-i szűz, Az ötödik elem, Nikita) volt a producere, írója, rossz nyelvek szerint pedig alkalmanként a rendezést is kivette Gerard Pires kezéből. A lényegen azonban ez nem változtat: a Taxi az elmúlt évek legmozgalmasabb, ugyanakkor leghumorosabb akciófilmje lett, amelynek folytatása éppen ezekben a napokban kerül a magyar mozikba!

A RAGADOZÓ
(PREDATOR)

Rendezte: John McTiernan
Főszereplők: Arnold Schwarzenegger, Bill Duke, Carl Weathers
DVD specialitások:
Szinkron: angol (Dolby Digital 5.1)
Felirat: magyar, angol, cseh, dán, finn, héber, izlandi, norvég, lengyel, portugál, svéd,
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85: 1),
Extrák: A film mozibemutatója,
Forgalomba hozza: InterCom



Sajnos ezzel a koronggal kapcsolatban rossz hírrel kell kezdenem, ugyanis kis hazánkba az angol piacra szánt lemez került, így a cenzúrának köszönhetően a vágott verzió lesz kapható az üzletekben…

A különlegesen képzett kommandót egy dél-amerikai dzsungelbe vezénylik, hogy felkutassák és kimentsék bajba jutott társaikat - akik a környéken tűntek el, és akik egy ideje nem adnak életjelet. A minden lehetséges veszélyre felkészült férfiak rutinosan mozognak a veszélyes terepen, ám az igazi fenyegetést nem a vadállatok, nem az embertelen éghajlat és környezet, de nem is a fegyveres terroristák jelentik, hanem egy titokzatos, arctalan lény, akiről csak akkor vesznek tudomást, amikor már majdnem késő. A láthatatlan teremtmény sorra végez áldozataival, de nem a bosszú hajtja, hanem a puszta vadászszenvedély: egy másik bolygó lakója ő, aki azért látogatott a földre, hogy trófeákat gyűjtsön. A megfogyatkozott kommandó utolsó tagjai elkeseredett harcot vívnak az idegennel, aki erőben, ügyességben és technikai felszereltségben jóval az emberek felett áll, s így szinte lehetetlen legyőzni. Szinte...

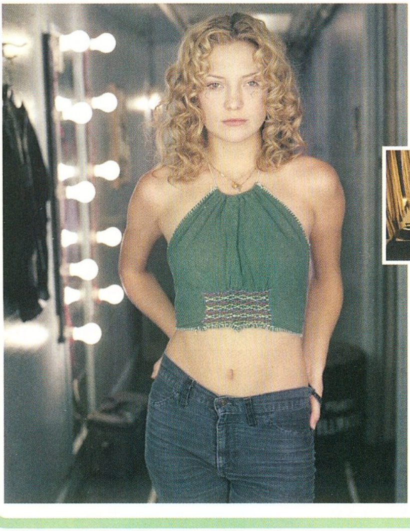
Sasa

DVD

MAJDNEM HÍRES (ALMOST FAMOUS)

Szereplők: Billy Crudup, Frances McDormand, Kate Hudson, Jason Lee, Patrick Fugit, Anna Paquin
Fényképezte: John Toll
Zene: Nancy Wilson
Írta és rendezte: Cameron Crowe

Cameron Crowe nem mindennapi figura. Első filmjével totális szakmai kudarcot vallott, ám ennek ellenére nem adta fel, és második munkájával, a Facérokkal sikert sikerre halmozva letette névjegyét Hollywoodban. Ezt követően a kritikusok hullócsillagként emlegették Crowe-t, akinek bizonyítási vágya ettől csak tovább nőtt. Következő filmje, a Jerry Maguire azonban végleg elhallgattatta a kritikusokat és öt Oscar-jelölésével (köztük a legjobb film, legjobb forgatókönyv, legjobb férfi fő- és mellékszereplői díj) a „Nagy" rendezők közé emelte Crowe-t, akit ettől a pillanattól kezdve semmi más nem érdekelt, csak a rendezés. Pedig nem mindig volt ez így: Cameron pályáját újságíróként kezdte 15 éves korában. Zenei tárgyú cikkeket írt többek között a Rolling Stone, a Playboy és a The Los Angeles Times magazinok számára. 16 évesen már a Rolling Stone állandó tagja, ahol szerkesztőként dolgozott, és olyan sztárokról írt, mint például Bob Dylan, David Bowie, Neil Young, Eric Clapton, Joni Mitchell vagy a Led Zeppelin. 1979-ben jelent meg Fast Times at Ridgemont High című regénye, mely bestseller lett, és amelyből első forgatókönyvét is írta. Az ebből készült 1982-es film nagy kasszasiker lett, egyben "ugródeszka" színészei, Sean Penn, Jennifer Jason Leigh, Forrest Whitaker, Nicolas Cage és Eric Stoltz számára.



Az Almost Famous (Majdnem híres) tulajdonképpen afféle gyermekkori visszatekintés abba a világba, amelyben felnőtt, amikor a zene embereket mozgatott meg, amikor minden egyes koncert szólt valamiről... amit mi talán már sosem fogunk megérteni.

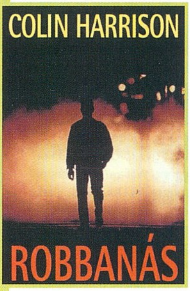
William (Patrick Fugit), a 15 éves kamasz óriási lehetőséget kap a Rolling Stone magazintól: interjút készíthet egy nagy jövő előtt álló zenekar, a Stillwaters tagjaival. 1973-ban járunk, a legendás rocksztárok fénykorában, akik oly nagy hatást gyakoroltak az akkori idők fiataljaira. Nem csoda, hogy a zenerajongó William habozás nélkül vállalja a feladatot, hogy még anyja (Frances McDormand) tiltakozása ellenére is elkíséri turnéjára az együttest. Ám az út másképp alakul a kezdő riporter számára, mint ahogy tervezte. A zenekar egyik üdvöskéje, Penny Lane (Kate Hudson) révén mind közelebb kerül a tűzhöz, és egyre inkább részese lesz a zenekar életének. Tárgyilagos szemlélőből idővel "szereplővé" válik, s többé nem tudja elfogulatlanul megírni a történetet. Az élmény azonban ennél fontosabb tanulságot hordoz számára: rádöbben, mennyire fontos az életben a család – az igazi, és amelyet ki-ki magának választ.

A képkockák peregnek, William már ott sürgölődik egy rockkoncert kulisszái mögött, és közvetlen közelről láthatja bálványozott sztárjait. Bármelyik tinédzser szédítő élménynek találná a lehetőséget, különösen egy olyan srác, akinek céljait és ideáljait a kor zenéje formálja. Ez az a döntő tapasztalat, mely évekre meghatározza egész életét. Mindez nemcsak William Millerre, a film főhősére igaz, lehetett volna idézet a rendező életrajzából is. Aki, akárcsak ifjú alteregója, ugyanezeken az élményeken nőtt fel. A Majdnem híres emberközeli, személyes film, amelyben William szemszögéből lehetőséget kapunk megérteni a kor és a zene megfoghatatlan varázsát. A fiú rockzene iránti szenvedélyes lelkesedése és a zenekarral eltöltött idő gyökeresen megváltoztatja egész életét. A fiatal, kezdő újságírónak az a leghőbb vágya, hogy fantasztikus sztorit írjon kedvenc zenekaráról, a Stillwatersről, méghozzá úgy, hogy közben barátságban is maradjon a zenekar tagjaival, akiknél klasszabb fickókkal még nem találkozott.

Természetesen a Majdnem híres azért jóval többről szól, mint a zene szeretetéről. Crowe emberekről, emberi érzelmekről mesél. A beteljesületlen szerelemről, az érdekről, a drogról, a rockról és legfőképpen a rajongásról. Ha beülsz, és megnézed Cameron legújabb filmjét, elveszel benne, még akkor is, ha az ott hallott zenei irányzat homlokegyenest különbözik ízlésedtől. Mégis, amikor vége lesz a filmnek, legszívesebben elrohannál a legelső CD-boltba, hogy megvásárold életed első Stillwaters lemezét, és átadd magad annak a „képzeletbeli" élvezetnek, amelynek részesévé a moziban válhatsz... változik a világ!

S hogy mit tehetnék még hozzá mindehhez? Semmit, a Majdnem híres majdnem tökéletes film, mely méltán száll harcba a legfontosabb kategóriák Oscar díjáért, s bár bizonyos, hogy Ridley Scott Gladiátora elsöpri a színről vetélytársait, a Majdnem híres megmarad emlékezetünkben, és csakúgy, mint a Hairt, vagy a Woodstockot, a zenés filmek klasszikusaként fogjuk emlegetni. Teljesen megérdemelten!

Sasa



COLIN HARRISON: ROBBANÁS

Athenaeum 2000 Kiadó (2000)
Fordította: Győrffy Iván

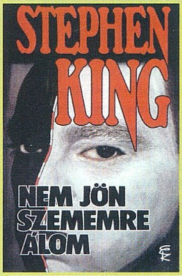
Charles Ravich megjárta a vietnámi háború poklát – repült, lelőtték, elfogták, megkínozták, aztán saját bajtársai majdnem megölték. Közben otthon várta őt felesége és két kicsi gyermeke.

Évekkel később sikeres üzletemberként találkozunk vele újra. Mindene megvan, csak éppen génjeit nem viszi tovább senki – fia jó pár éve meghalt, lánya meddő. Hogyan lehet szert tenni egy utódra anélkül, hogy a világ tudomást szerezzen róla? És van-e értelme?

Christina Welles évekig börtönben ült, mert rossz társaságba keveredett. Mellékesen elkövetett egy aprócska „csínyt" is, amiről senkinek nem beszélt.

Aztán amikor hirtelen szabadlábra helyezték, biztos volt benne, hogy új helyzetét nem a mikulásnak, hanem volt főnökének köszönheti. Köze lehet a „jótékonyságnak" Christina titkához?

Amikor Charles és Christina találkoztak, még egyikük sem tudta, hogy kapcsolatuknak nem lehet jövője. Legalábbis a gengszterek mindent megtesznek ennek érdekében.



STEPHEN KING: NEM JÖN SZEMEMRE ÁLOM

Európa Könyvkiadó (2001)
Fordította: Bihari György

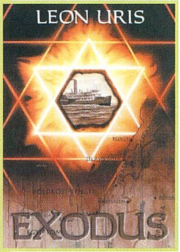
King lelkes rajongói számára biztosan nem újdonság, hogy a történet Derryben játszódik. A Bostontól 370 kilométerre, északra fekvő kisváros egyáltalán nem mondható hétköznapinak, hiszen gyakran fura dolgok történnek benne. Mint most is.

Ralph Roberts hónapok óta álmatlanságban szenved. Egyik éjjel két különös figurát pillant meg a szomszéd háza előtt. Olyanok, mintha földönkívüliek lennének – de miért van olló az egyikük kezében?

Pár nappal később Ralph egy újabb „idegent" lát, de ennél rozsdás szike van, és abszolút nem tűnik barátságosnak. Sőt.

Páran érzik, hogy valami készül a városban, de csak kevesen vannak tisztában a veszély valódi mértékével. Vajon két idős ember képes-e megakadályozni egy megszállottat abban, hogy öngyilkos akciójával megöljön kétezer embert?

Kivételesen nem a Jó és a Gonosz, hanem a Tervszerű és a Véletlen harcolnak egymás ellen. Az előbbit Klóthó és Lakhészisz, az utóbbit Atropusz képviseli. De hogy kerülnek ide a párkák?



LEON URIS: EXODUS

Aquila Könyvkiadó (2000)
Fordította: Békés András

A vaskos kötet a zsidó állam létrejöttének közvetlen előzményeiről, majd az ezt követő eseményekről szól. A szerző hol a szereplők életével foglalkozik, hol pedig krónikaszerűen a valós történelmi eseményekről számol be.

1946-ot írunk. A helyszín Ciprus, ahol a két főszereplő, Katherine Fremont és Ari Ben Kánaán találkozik. Első látásra egymásba szeretnek, de ezt egészen az utolsó tíz oldalig nem vallják be egymásnak.

Szerencsére, mert akkor szerelmi történet lenne, így viszont megrendítő erejű történelmi regény, amelyből megismerhetjük, mennyit szenvedtek Izrael gyermekei, míg saját földjükön megalapíthatták saját államukat.

Nem is gondolná az ember, milyen elszánt és kitartó lehet egy nép, amely végre szeretne hazát és otthont találni magának. Mennyit kellett szenvedniük azért, mert zsidónak születtek. Mintha tehetnének róla szerencsétlenek.

Igazán megrázó regény – igazi Uris-remekmű –, amely segít megérteni Izrael jelenlegi állapotának hátterét.

BRIAN MCALLISTER: KÉT VILÁG KÖZT

Beholder Kiadó (2001)

Aki esetleg még nem hallott róla, annak elmondom: az Ősök Városa levelezős szerepjáték, amelyik a Túlélők Földje jövőjében játszódik. Nyomokban hasonlít az Earthdawnra, hiszen a kívülről érkező idegenek elől az „őslakosok" itt is a föld alá (egészen pontosan egy óriási hegylánc barlangrendszerébe) menekülnek.

A „Két világ közt" valójában nagy ívű novellafüzér, amely végigmegy Ghalla fejlődésén. A történeteket a szerző úgy írta meg, mintha egy szerzetesrend összegyűjtött feljegyzéseit olvasnánk.

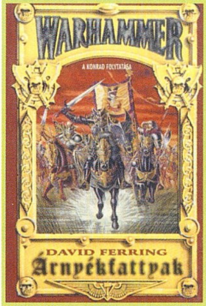
Minden történetben felbukkan egy különös szimbólum (ezüst kör három nyílvesszővel átlőve), amelynek mindig szerepe van az események alakulásában.

Igazából mindennek a hátterében egy idegen ügynök áll, akinek az a célja, hogy a khadil kristályok száma elérje a kritikus határt, hiszen akkor az Ellenség képes lesz átlépni a saját világából, hogy kiirtsa Ghalla értelmes fajait.

Vajon hányszor kell újjászületnie az ügynök lelkének, mire „végre" sikerrel jár?

DAVID FERRING: ÁRNYÉKFATTYAK

Szukits Könyvkiadó (2000)
Fordította: Békési József



Majdnem egy év telt el a Konrad-trilóga első részének megjelenése óta, ezért nem árt némi ismétlés. Az előző regény záró képe úgy nézett ki, hogy Konrad maga mögött hagyta a földalatti törp templomot (társaival együtt), és elindult a felszín felé.

Útja az elmúlt öt évben otthonát jelentő aranybánya felé vezetett, hogy figyelmeztesse az ott élőket a közeledő veszélyre. A felszálló füst azonban tudatta vele: elkésett.

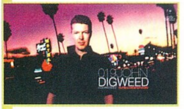
A támadók után indult, de elfogták. Sokáig raboskodott, és közben a pusztító sereg egyre beljebb nyomult a birodalomba. Végül sikerült megszöknie, de ezzel is csak újabb bajt zúdított a saját fejére.

A menekülés közben magára öltött páncél ugyanis túlságosan ragaszkodónak bizonyult: nem lehetett levenni, ráadásul az általa megöltek életerejével táplálta viselőjét. Már éppen kezdett volna igazán komolyra fordulni a helyzet (a páncél fokozatosan átvette az uralmat Konrad felett), amikor egy varázsló megtörte az átkot. Persze, nem önzetlenül.

– Vanda –

DAFT PUNK DISCOGRAPHY

1996 a Daft Punk éve, a két francia robotlovag megreformálta, felborította, összezavarta az egész addigi zenei életet. Jellegzetes, ám de igen sokrétű filteres, roboténekű (vocoderes) számaik nem várt sikereket értek el, és nemcsak a funk rajongók köreiben. Összességében 2 milliót adtak el az igen progresszív undergroundból mára már mainstreammé vált Homework című albumukból. Aztán Guy-Manuel lazán kivágta a 90-es évek legnagyobb dance slágerét, a Stardust – Music Sounds Better With U-ját, amely azóta egy sor sláger kiindulópontja lett (lásd a Phatts Small „összes", Modjo – Lady stb.). Aztán nagy csönd lett körülöttük. Nem hamarkodták el az új album készítését, amivel csak azt érték el, hogy mindenki egyre növekvő várakozásokat táplált iránta. Talán ezért is mondom azt, hogy többet vártam tőlük, túl kevés az újítás, viszont sok a nosztalgikus „labor" kísérletezés. Persze már önmagában a One More Time (amely szintén a Stardust klónja) meghozta kellő sikert, viszont hiányzik belőle az egyediség, tökéletesen bejáratott alapokon nyugszik és ez a Daft Punktól kevés (igaz, hozzá hasonló „promóciós" dalokkal nem is találkozhatunk többet a lemezen). Láthatóan a fiúk törekedtek rá, hogy mellőzzenek mindennemű kommerszitást, viszont túlságosan „elvontak" se akartak lenni, és hát őrült kötéltáncot folytattak, hogy megfeleljenek a legnagyobb mércének, azaz saját maguknak, és ez sajnos csak részben sikerült.



GLOBAL UNDERGROUND JOHN DIGWEED TRAVELOGUE

Napjaink lemezlovasainak (egyik) legnépszerűbbike, a világhírű „trance-mackó", John Digweed idén karácsonykor Los Angelesben járt a Mayen Theatre klubban, ahol is elkövette az igényességükről híres Global CD-k legújabb darabját, amely elhozza Amerika ezredvégi, kissé skizofrén, zavaros ízét Európába is (ami persze kicsit érdekesen hangzik, mivel ebben a műfajban főleg angolszász uralom van, és ugyebár Digweed sem amerikai). A mértékadó Muzik Magazin által a világ negyedik legjobb DJ-jének megválasztott úr megmutatja, hogy merre tart a sokak által haldoklónak kikiáltott dance kultúra, és azon belül is a trance műfaj egyik legmélyebb, építkezős, eklektikus ága a XXI. század elején. Kétség sem fér hozzá, hogy a sorozat eddigi egyik legjobb darabját készítette el, amelynek a fényét külön emeli a művész nagy népszerűsége és leginkább presztízse (amely hazánkban is igen magas). Így igazi csemegét lehet szerencsénk meghallgatni, olyan kiválóságot, amely feledtetni tudja a szakma itthoni hiányosságait, és amely biztosan fel fogja fodrozni a hullámokat a gépzene határain túl is. Röviden: különleges lemezek extra csomagolásban, extra booklettel, csupán csak 145 – és nem a maximális 165 – percben...

SAFRI DUO PLAYED-A-LIVE

Safri Duo, azaz „egyszerűbben" Uffe SAvery és Martin FRlis, két dán fiatalember, akiktől fél Európa lázban ég, amióta Judge Jules tavaly augusztusban először feltette a rádióműsorában a két srác tribal house, trance „próbálkozását". Igen, igen, próbálkozását, ugyanis a két fiatalember annak idején híres komolyzenei előadók voltak, akik olyan helyeken koncertezhettek, mint The Royal Albert Hall, a sydney-i Operaház, a Carnegie Hall, vagy a Lincoln Center New Yorkban. Aztán megtértek, és áttértek a modern tánczenére, ill. ötvözték a két műfajt, azaz fantasztikus ütős játékukat az elektronikus muzsikával, de mindezt csak amolyan vagy bejön, vagy nem alapon. Háát... nem semmi, amit művelnek, persze szigorúan élőben! És a

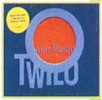
trance dallam keverésében van, amelyek igazi bomba elegyet alkotnak.

BOMBASTIC 3.

Napjaink egyik magyar rádió (és diszkó) slágereket felvonultató, „mindenamidance" típusú válogatása újabb darabhoz érkezett. A készítők most sem kockáztattak, biztosra akartak menni, ezért ismét az arany középutat választották, azaz innen is, onnan is egy kicsit. A gyűjtemény igyekszik felölelni a mai mainstream (slágeres és rádióbarát) elektronikus zene összes műfaját. Egy húszas csokorra valót gyűjtöttek össze inkább ismertség, mint frissesség alapján, így hallhatók többek között olyan kissé porosodó (persze attól még nagyon jó) tavalyi dalok, mint: Underdog Project – Summer Jam, ATB feat. York – Fields Of Love, Ultra Naté – Desire, Negrocan – Cada Vez, Craig David – 7 Days, G-Starr presents Big World – Morning Light, Grace Jones & Funkstar DeLuxe – Pull Up The Bomber...

SNOWDANCE 2001

Bár idén az igazi, havas tél elmaradt, de szerencsére jó zenékben azért ebben az évszakban sem volt hiány. A Snowdance 2001 az utóbbi időszak dance szerzeményeit fogja össze hasonló – de szerencsére kevésbé mirelit formában – mint az előzőleg bemutatott Bombastic 3. Így megtalálhatók rajta olyan közönségkedvenc nóták is, mint: ATC – Around The World, Modjo – Lady, Frech Affair – Do What U Like, Blank Jones – Beyond Time, Warp Brothers vs. Aquagen – Phatt Bass... Ha netán választanom kellene a két egymással is konkuráló euro-dance válogatás között, akkor mindenképp emellett tenném le a voksot, mivel sokkal több „nagy durranás" van rajta, ill. sokkal üdítőbb és frissebb a nála csak nevében „bombasztikusabb" társánál.



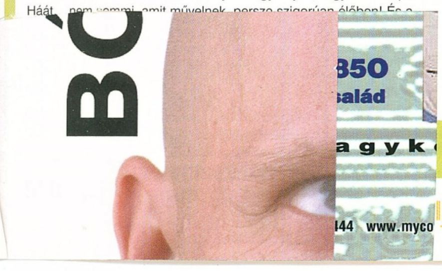
JUNIOR VASQUEZ TWILO VOLUME 1.

Azon gondolkoztam, hogy Junior Vasquez biztos nagyon meglepődne, ha tudná, hogy Magyarországon mennyire dicsőítik őt (ha egyáltalán tudja, hogy van egyáltalán ilyen ország :-). A DJ-t, aki a house szakma egyik legöregebbje, veteránja a műfajnak, megannyi feledhetetlen remix tulajdonosa, a mai gépzene egyik megformálója, aki olyannyira meghatározója mai világunknak, hogy nem egy ismert hazai lemezlovasunkat inspirálta becenév-választására/átvételre. Aktuális dupla CD-je egy új sorozat első eleme, amely bemutatja, hogy mit is szokott Vasquez művelni New York-i rezidenciáján, az USA egyik legismertebb megaklubjában, a Twilóban szombat éjjelente. A lemezeken - az EU hagyományoktól eltérően - a nóták szinte teljes egészükben élvezhetők, így történhetett meg, hogy a kettes CD-n csak kilenc szám van... JV nyilván azt akarta, hogy a dalai végig hallhatók legyenek (mivel szinte csak a saját műveiből mixelt). A két CD-n főként nagyon vegyes hangzásokkal kevert house számok hallhatók, melyek erős progresszivitást hordoznak. Extravagáns anyag, bár félő, hogy itthon kevésbé lesz az embereknek "türelme" hozzá...

ANGELIC CAN'T KEEP ME SILENT

Az It's My Turn sikerein felbuzdulva újabb vokális trance dallal jelentkezett Angelic (alias Amanda O'Riordan), akinek hosszú távú sikerei nagyon jól meg vannak alapozva, mivel főállásban a top DJ, Judge Jules felesége. Ettől függetlenül kellemes a hangja, és nem utolsó sorban szép és bájos „hölgy" is. A biztos zenei hátérről az ifjú brit titán, Darren Tate gondoskodott, amihez persze Jules papa is hozzászólt egy-két akkorddal. A Can't Keep Me Silent - sok egyszámos előadótól eltérően - továbblép elődje (az It's My Turn) sikerein, hasonlóság gyakorlatilag csak az énekesnő hangjában fedezhető fel köztük. Tuti biztosra vehető, hogy fogunk még vele találkozni több „szállós" hangvételű mix, na meg persze a rádiók hullámhosszain keresztül is.

Szabó Dani (freeboy) / freeboy@buli.net

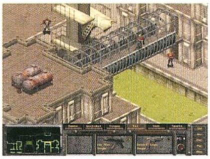


KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

BLACK & WHITE

A 2001-es év legnagyobb sikervárományosát a következő PC Guruban teszteljük. A Lionhead Studio már közel három éve dolgozik ezen a projecten, s az előzetesen kiadott képeket és animációkat elnézve bátran állíthatjuk, hogy ez lesz az idei év legnagyobb szenzációja.

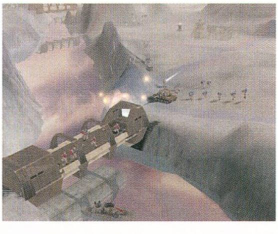
FALLOUT TACTICS



A Fallout sorozat a PC Gurus teljes játékok között igencsak előkelő helyezést ért el a népszerűségi listán. A harmadik rész kicsit elüt az első két epizódtól, hiszen a kalandszerep stílus helyett a körökre osztott stratégiai rész került előtérbe. Az előzetesek alapján van rá esély, hogy megszorítsa az ebben a kategóriában elsőnek számító Jagged Alliance 2-t.

Z: STEEL SOLDIERS

Sajnos a mostani számból a fejlesztőcsapat csúszása miatt a legendás Z folytatása kimaradt, de reményeink szerint a következő PC Guruban már letesztelhetjük. Nézzétek meg a rolling demót, melyet a CD-n találhattok.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

A tavalyi E3 összeállításban már olvashattatok egy interjút a Ubi Soft legújabb Forma 1 szimulátoráról. Úgy tűnik, a fejlesztés befejeződött, s a játék hamarosan a boltok polcain fog sorakozni. A készítők nem kisebb feladatot tűztek maguk elé, mint letaszítani a trónjáról az F1GP3-at. A jövő hónapban kiderül, sikerült-e elérniük ezt a célt.

CEBIT 2001

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már túl vagyunk az idei hannoveri vásáron, a Cebiten. A Chip Magazin és a PC Guru stábja természetesen részt vesz Európa legnagyobb hardware kiállításán, így első kézből informálhatunk benneteket a PC-s hardware-piac újdonságairól.

GEFORCE 3 TESZT

Az első GeForce 3 (Leadtek) kártyák végre valahára befutottak a szerkesztőségbe. Az április végén megjelenő újságban alaposan kivesézzük az Nvidia új szerzeményét.

ÁPRILISI MEGJELENÉSEK

(az adatok tájékoztató jellegűek)

Április 1.
Disciples II: Dark Prophecy
Majestic
X-Com: Enforcer

Április 15.
Air Command 3.0
European Wars: Cossacks
Legend of the Blade Masters
The Sims: The House Party
Black & White
Ultima Online: The 3rd Dawn

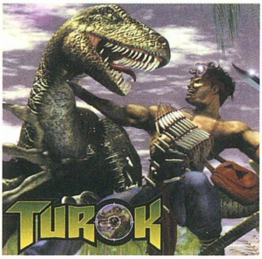
Április 23.
Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars

Április 26.
Echelon
Independence War 2: The Edge of Chaos
Merchant Prince II

Április 30.
Mafia: The City of Lost Heaven
Shogun: The Mongol Invasion

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN:

Turok: Dinosaur Hunter
Kiadó: Acclaim
Fejlesztő: Iguana Entertainment
Stílus: akció (FPS)

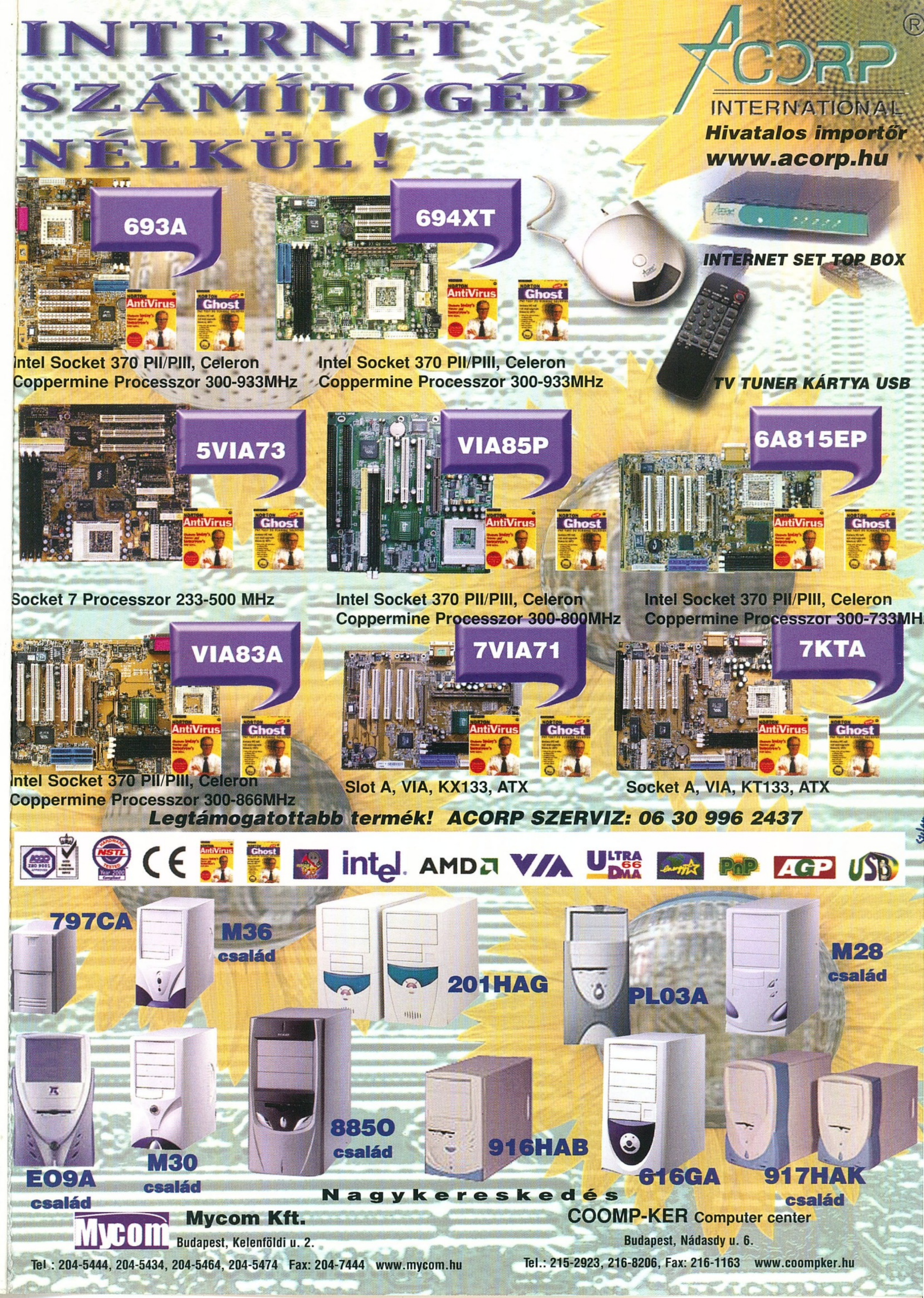


Nem hisszük, hogy van olyan játékos, akinek be kell mutatnunk a Turok sorozatot. Az Iguana egyik legsikeresebb neve, a megjelenése után rengeteget eladtak a játékból. Ez igazából a remek játékmenetnek és a korszerű grafikának volt köszönhető. A Turok 1 futtatásához szükséges egy 3D-s gyorsítókártya, de a visszaküldött kérdőívek szerint olvasóink 90% rendelkezik ilyen hardverrel. Nyolc szinten keresztül kell összegyűjtenünk egy legendás fegyver darabjait, hogy aztán szembenézhessünk a gonosz hadúrral.

Gépigény: Pentium 133, 16 MB RAM, 40 MB winchester, első generációs 3D-3 gyorsítókártya (3Dfx, D3D)

zán komolyra fordulni a helyzet (a páncél fokozatosan átvette az uralmat Konrad felett), amikor egy varázsló megtörte az átkot. Persze, nem önzetlenül.

– Vanda –


INTERNET SZÁMÍTÓGÉP NÉLKÜL!
ACORP INTERNATIONAL
Hivatalos importőr
www.acorp.hu
INTERNET SET TOP BOX
TV TUNER KÁRTYA USB
693A
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-933MHz
694XT
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-933MHz
5VIA73
Socket 7 Processzor 233-500 MHz
VIA85P
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-800MHz
6A815EP
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-733MH
VIA83A
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-866MHz
7VIA71
Slot A, VIA, KX133, ATX
7KTA
Socket A, VIA, KT133, ATX
Legtámogatottabb termék! ACORP SZERVIZ: 06 30 996 2437
797CA
M36 család
201HAG
PL03A
M28 család
EO9A család
M30 család
8850 család
916HAB
616GA
917HAK család
Nagykereskedés
Mycom Kft.
Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel.: 204-5444, 204-5434, 204-5464, 204-5474 Fax: 204-7444 www.mycom.hu
COOMP-KER Computer center
Budapest, Nádasdy u. 6.
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax: 216-1163 www.coompker.hu

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
WELCOME TO
EL PASO
ÁPRILISTÓL ÚJRA
SZÓL A HATLÖVETŰ!
INFOGRAMES
DYNAMIC
SYSTEMS